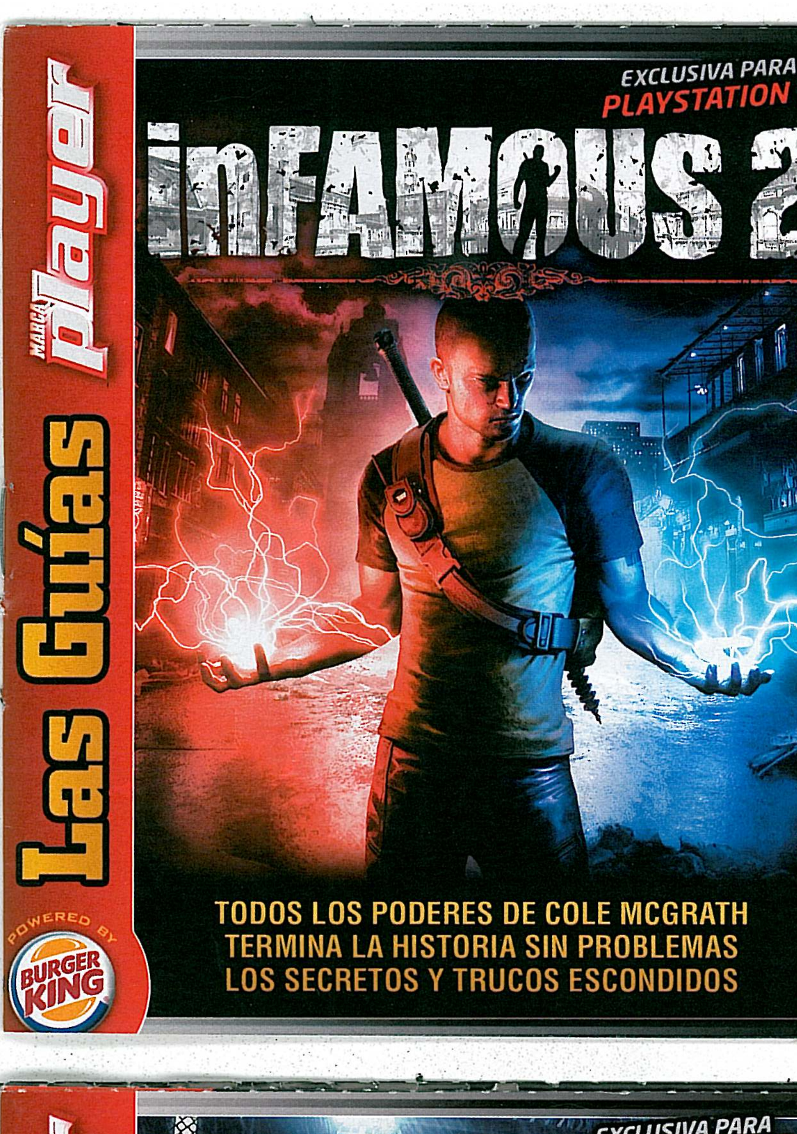
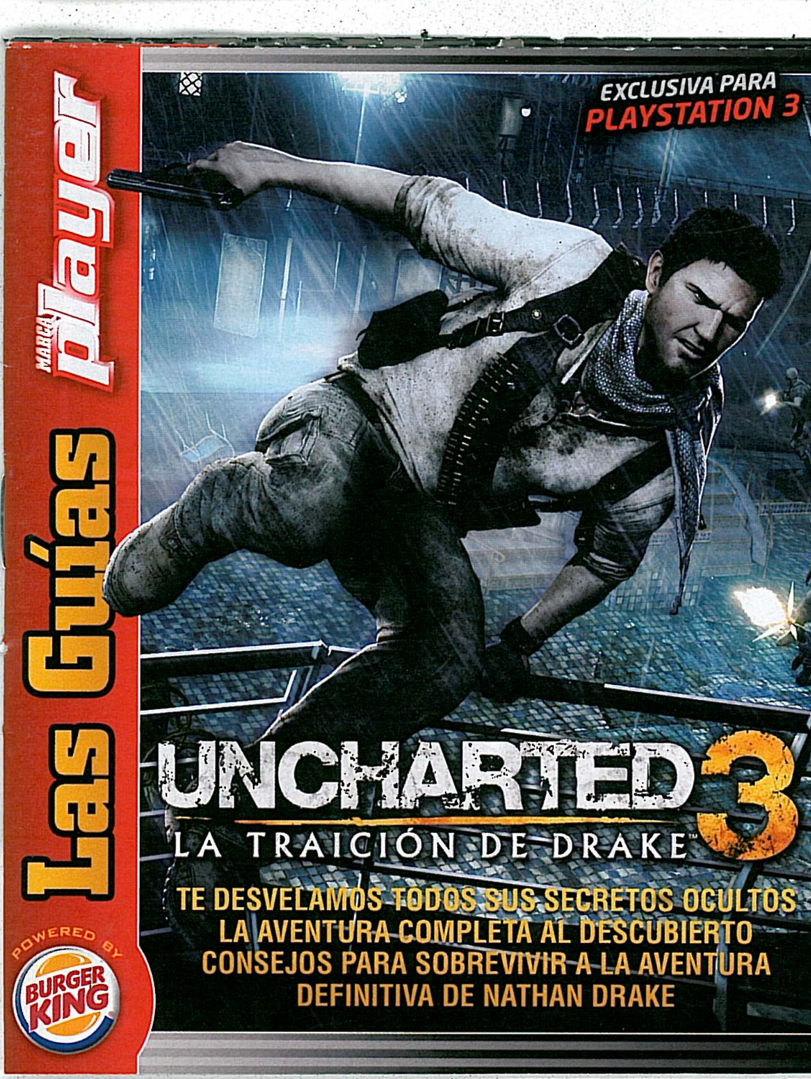

Las Guías
MARCA player
POWERED BY
BURGER KING
EXCLUSIVA PARA
PLAYSTATION 3
inFAMOUS 2
TODOS LOS PODERES DE COLE MCGRATH
TERMINA LA HISTORIA SIN PROBLEMAS
LOS SECRETOS Y TRUCOS ESCONDIDOS


Las Guías
MARCA player
POWERED BY
BURGER KING
EXCLUSIVA PARA
PLAYSTATION 3
UNCHARTED 3
LA TRAICIÓN DE DRAKE
TE DESVELAMOS TODOS SUS SECRETOS OCULTOS
LA AVENTURA COMPLETA AL DESCUBIERTO
CONSEJOS PARA SOBREVIVIR A LA AVENTURA
DEFINITIVA DE NATHAN DRAKE


Las Guías
MARCA player
POWERED BY
BURGER KING
VÁLIDA PARA
PLAYSTATION 3,
XBOX 360 Y PC
DUNGEON
SIEGE III
EXPLORA EL MUNDO, CONOCE A LOS PERSONAJES
Y TERMINA LA HISTORIA SIN COMPLICACIONES



Género: Acción
Desarrolladora: Sucker Punch
Editora: Sony C.E.
Precio: 69,95€
Jugadores: 1
Online: No
Idiomas:
Textos
Voces

16

Nota Marca Player

9.0



Por Alejandro Peña

INFAMOUS 2



Género: Acción
Desarrolladora: Naughty Dog
Editora: Sony
Precio:
PS3: 66,95€
Jugadores: 1
Online: Sí (1-10)
Idiomas:
Textos
Voces

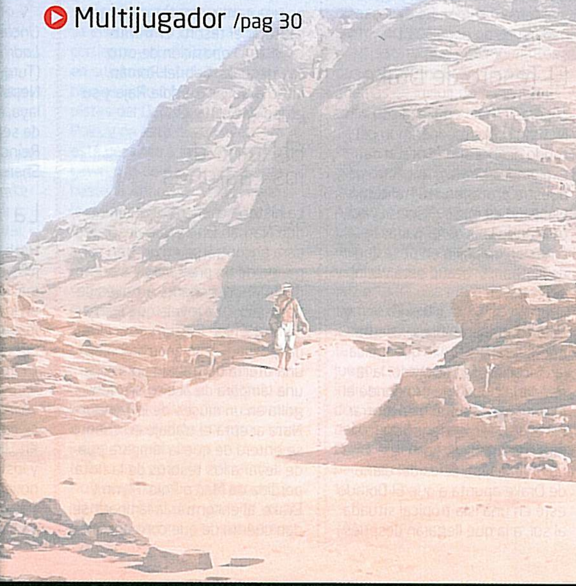
16

Nota Marca Player

9.7

> por Iván Herranz

UNCHARTED 3





Género: RPG
Desarrolladora: Obsidian Ent.
Editora: Koch Media
Precio: 60,99 €; 40,99€ (PC)
Jugadores: 1-4
Online: Sí
Idiomas:
Textos
Voces

16

Nota Marca Player

8.3



Por Alejandro Peña

DUNGEON SIEGE III



INTRODUCCIÓN

La Bestia se aproxima y debes estar preparado. Toda una ciudad para salvar o destruir a tu antojo mientras te haces cada más y más poderoso. ¡Cole ha vuelto!

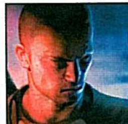
ANTECEDENTES

Bienvenido a la guía de *InFamous 2*. El primer *InFamous* aterrizó en Europa en el mes de mayo de 2009 para convertirse en una de las mayores apuestas 'sandbox' de Sony, y aún hoy cuenta con un destacado lugar en el género.

El juego nos metía en la piel de Cole McGrath, un superhéroe con poderes sobrenaturales que tenía que acabar con los importantes problemas de crimen que asolaban una gigantesca ciudad llamada Empire City. Su genial narrativa y la posibilidad de elegir entre el bien y el mal le hicieron ganarse el respeto y las alabanzas de la crítica, aunque no tuvo la justa repercusión entre el público.

Exactamente dos años más tarde, el equipo de Sucker Punch nos brinda su segunda parte mantiendo intacto el sistema de karma para la toma de decisiones, así como añadiendo muchas facetas nuevas que resaltarán más a menudo el lado más amable o más malvado del protagonista. Esto incluso se reflejará en tu aspecto.

COLE MCGRATH



Era un chico normal, un recadero que montaba en bicicleta. Sin embargo, un día uno de los paquetes que llevaba ocasionó una explosión que cambiaría su destino para siempre. Cole adquirió poderes conductores sobre el rayo y comenzaron a surgir más personas similares.

Cole se puso en marcha para arregarlo todo y descubrir quién le había entregado ese paquete y por qué. Pero incluso su mejor amigo le dio la espalda para conseguir poderes. Al final encontró al responsable: fue Kessler y lo hizo por un motivo.

La Bestia y el ICR:

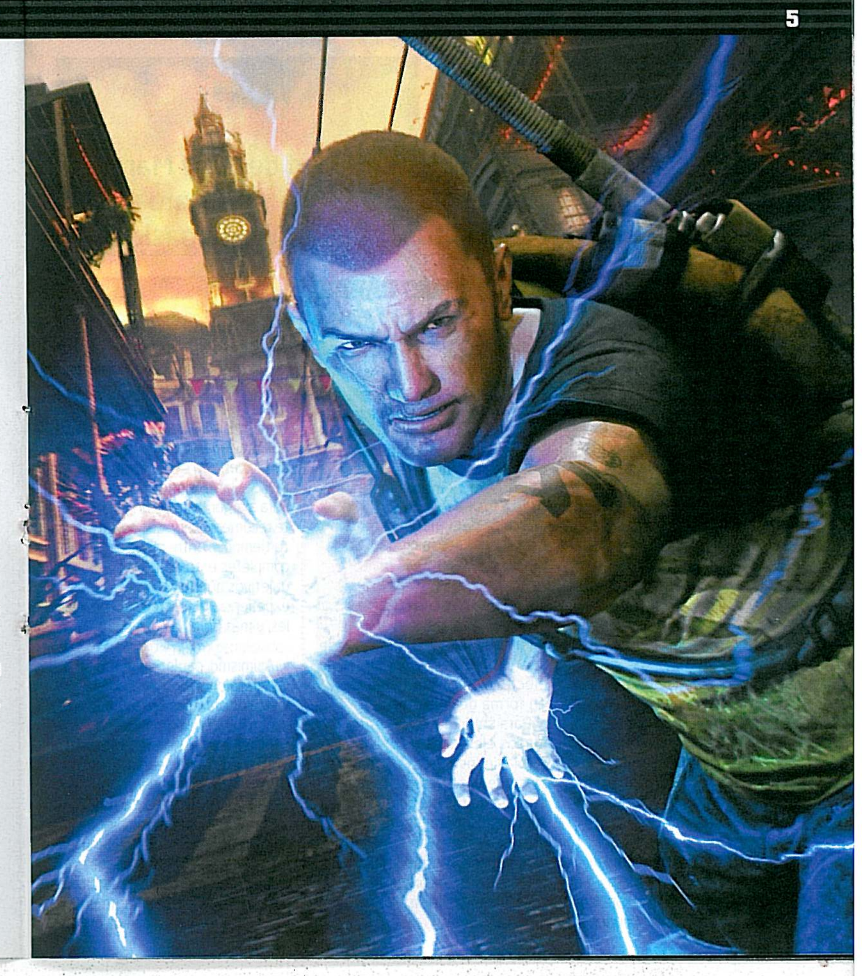
- En una visión del futuro, Kessler se lo explicó todo. La Bestia, un monstruo al que solo él podría hacer frente, se acercaba a New Marais.
- El Dr.Wolfe fabricó el ICR para amplificar tus poderes. ¿Estarás listo para cuando llegue La Bestia?

HISTORIA Y PERSONAJES

InFamous 2 continúa la historia de Cole McGrath justo después de los eventos del primer juego, cuando se quedó en busca de algún propósito para su vida tras haber decidido el destino de su lugar nativo, Empire City. Ahora tiene un único objetivo, el de ser más fuerte para acabar con la nueva amenaza que se acerca a New Marais, conocida como La Bestia.

Cole conocerá a dos mujeres únicas, llamadas Kuo y Nix. Kuo es una antigua agente de la NSA y también conductora con superpoderes, mientras que Nix es una nativa de New Marais que obtuvo sus poderes únicos después de unos crueles experimentos realizados sobre ella y su familia. Estas dos mujeres serán las encargadas de sugerir a Cole a la hora de tomar las decisiones que influirán en su karma y en el destino de la ciudad de New Marais.

Por último, siempre estará acompañado de su leal e inseparable amigo Zeke, quien a modo de espía, le chivará la ubicación de la mayoría e núcleos explosivos.



INTRODUCCIÓN:

Acción, aventura y una trama que quita el hipo. Vuelve Nate dispuesto a jugarse otra vez el pellejo. ¡Prepárate para sumergirte en uno de los mejores juegos del año!

Vuelve el caza recompensas de la nueva generación de consolas. Excelente recepción del primer juego, varios premios "Juego del Año" para el segundo, y el tercero como uno de los más esperados de este 2011.

El Tesoro de Drake

El primer título empieza con Nathan Drake recuperando del fondo del océano el ataúd del explorador, pirata y ancestro de nuestro protagonista (tal como él mismo dice), Sir Francis Drake, utilizando las coordenadas inscritas en un anillo en posesión de Nathan. El ataúd está vacío, sin cadáver.

Solo contiene un diario escrito por Sir Francis Drake que indica la ubicación de El Dorado, la legendaria ciudad de oro donde el pirata inglés se fue a encontrar el tesoro, demostrando su falsa muerte, como Nathan creía. Una página desaparecida del diario de Drake apunta a que El Dorado esté en una isla tropical situada al sur, a la que llegarán después de un ajetreado viaje.

En esta aventura, Nathan Drake, Victor Sullivan y la periodista Elena Fisher se verán envueltos en una carrera contrarreloj por capturar el tesoro. Enfrente tendrán la oposición de otro cazatesoros: Gabriel Román, junto a Navarro, Eddie Raja y su grupo de secuaces.

El Reino de los Ladrones

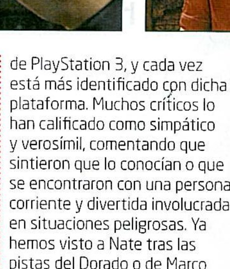
La historia comienza con un herido Nathan Drake que despierta para encontrarse en un tren colgando de un precipicio y a punto de morir despeñado. A través de flashbacks, se revela que Harry Flynn y Chloe Frazer, conocidos del pasado, se le acercaron con una oferta de trabajo para robar una lámpara de aceite de Mongolia en un museo de Estambul. Nate acepta el trabajo en cuanto se entera de que la lámpara puede llevar a los tesoros de la flota perdida de Marco Polo. Flynn y Drake, al encontrar la lámpara, se dan cuenta de que contiene un mapa que muestra que la flota se había perdido transportando la piedra Cintamani de Shambala, antes de ser abatidos por un tsunami en Borneo.

Uncharted 2: El Reino de los Ladrones nos llevará a Estambul (Turquía), a la Isla de Borneo, a Nepal, las cordilleras del Himalaya, etc. Todo con el objetivo de seguir las pistas y llegar al Reino de Shambala, el místico Shan-gri-la.

La Traición de Drake

Nathan Drake está de vuelta, más amplio, más dinámico y más espectacular que nunca en lo visual. Hay cada vez más razones para tener una PS3, y ***Uncharted 3: Drake´s Deception*** ya es una de ellas. Para crear la apariencia y personalidad de Drake, Naughty Dog se basó en el especialista Johnny Knoxville, el actor Harrison Ford y los héroes de las películas, novelas y revistas pulp B. Drake tiene una personalidad definida, ya que sus creadores no querían





que pareciese una caricatura. Hennig constantemente elaboró la personalidad de Drake a través de los diálogos dentro del juego y de las interacciones con otros personajes, en vez de hacerlo exclusivamente a través de las secuencias. Reacciona a los eventos de un modo humano, comentando a menudo lo absurdo o difícil de alguna situación. Buscando un personaje con el que la gente se pudiese identificar, los diseñadores eligieron como vestuario de Drake una camiseta y vaqueros y le confirieron una imagen natural. Drake posee mucha fuerza de voluntad, pero a menudo bromea durante el juego. Los diseñadores se concentraron en darle reacciones realistas ante su entorno, como el tropezarse mientras corre, saltar salvando los obstáculos a duras penas o reconocer lo absurdo de algunas situaciones en las que se encuentra dentro del argumento del juego.

Nathan Drake ha sido denominado como la nueva mascota de PlayStation 3, y cada vez está más identificado con dicha plataforma. Muchos críticos lo han calificado como simpático y verosímil, comentando que sintieron que lo conocían o que se encontraron con una persona corriente y divertida involucrada en situaciones peligrosas. Ya hemos visto a Nate tras las pistas del Dorado o de Marco Polo, y en esta nueva aventura está decidido a seguir el rastro de Lawrence de Arabia para llegar hasta la Atlántida de las Arenas, la ciudad secreta de Iram de los Pilares.

Esta vez será una mujer la que se encargue de ponerle las cosas difíciles, pero cuenta con viejos amigos como Víctor Sullivan y Elena Fisher, la "familia" de Nate. El guión del juego es digno merecedor de un Oscar, llegando al límite de hacernos dudar sobre lo que tenemos ante nosotros, si un juego con gran dosis de cinemáticas o una película interactiva. No queremos que te atasques y pierdas el hilo y los giros de un argumento de cine. Por eso hemos elaborado esta guía, en la que te damos las claves para superar el modo campaña de un jugador, paso a paso y con toda clase de consejos. ***Uncharted 3***, al igual que sus predecesores, combina partes dedicadas a la exploración y las plataformas con momentos de acción frenética y tiroteos, además de incluir un buen número de puzles y acertijos.

Hemos dedicado especial atención a estos tres aspectos, guiándote en la exploración para que superes con éxito cada plataforma a escalar o saltar, las mejores estrategias de combate y dándote las claves de los puzles para que no te roben más tiempo de la cuenta. Además, incluimos un índice de los 100 tesoros repartidos a lo largo del juego, con sus localizaciones e indicaciones para hacerte con todos. Eres Nathan Drake, heredero del conocido corsario Francis Drake, y nada ni nadie puede hacerte cambiar de opinión en tu objetivo.

¡A por el tesoro!

INTRODUCCIÓN:

Han pasado treinta años desde que la Legión gobernará con mano justa y reinara la paz y prosperidad en Ehb. Eres parte de la última esperanza para devolver el orden.

ANTECEDENTES

Bienvenido a la guía de Dungeon Siege 3, una mítica franquicia de rol, en su origen exclusiva de PC, que echó sus raíces hace ya casi diez años (2002) de la mano de Microsoft Games Studios, desarrollado por Gas Powered Games. Su fórmula hack 'n slash tradicional, muy en sintonía con el exitoso Diablo aparecido años atrás, le proporcionó buenas críticas y una notable acogida entre el público, por lo que no tardaron en llegar sus sucesivas expansiones, y por supuesto, su esperada secuela en 2005. Tras esta segunda entrega, y sus respectivas expansiones y saltos a otras plataformas como PSP a lo largo de 2006, llega ahora su tercera parte, que nos emplaza nuevamente al mundo fantático de Ehb, ahora asolado por la injusticia y la guerra entre Jayne Kassynder y las familias leales a la antigua Décima Legión.

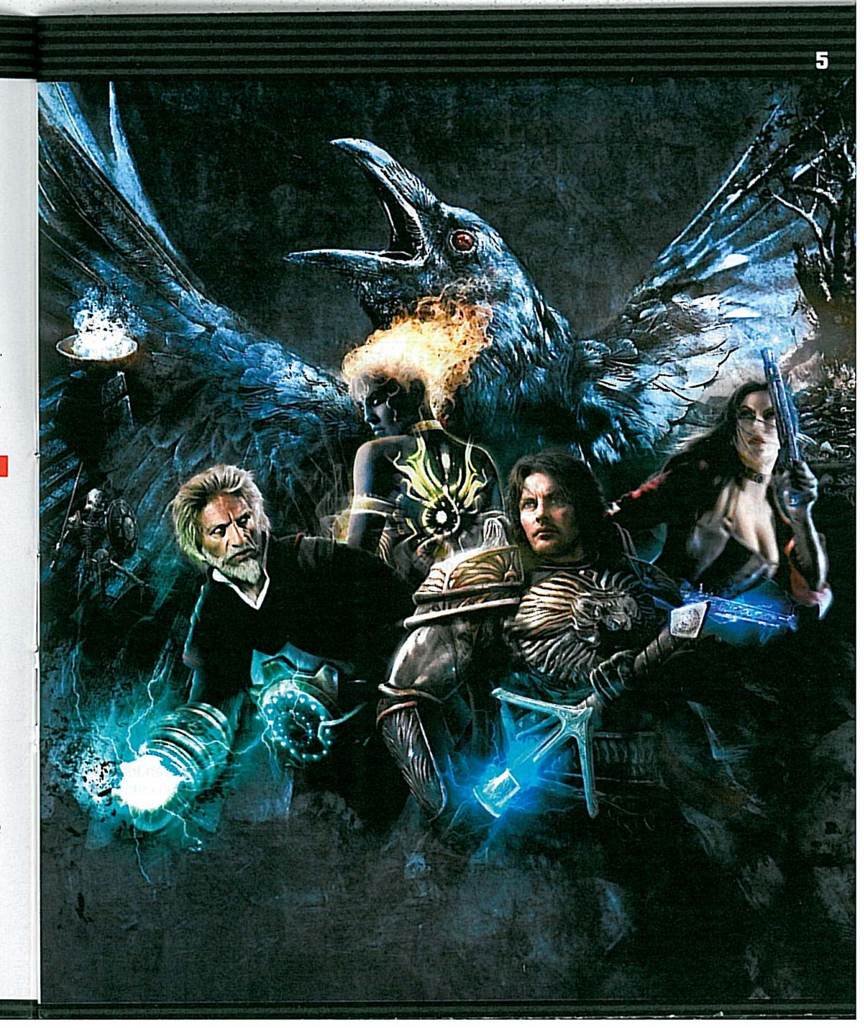
En esta ocasión, los responsables de su desarrollo han sido Obsidian Entertainment, creadores entre otros títulos de Alpha Protocol, quienes han impregando de su personalidad al juego; asumiendo la esencia que catapultó a la franquicia en su día, pero adaptándola a las consolas de la actual generación con una mecánica de juego sencilla y fácilmente asimilable para los acostumbrados a los mandos de 360 y PlayStation 3.

HISTORIA

Los antiguos miembros de la Décima Legión eran exiliados de un antiguo Imperio en decadencia, pero ellos fundaron un nuevo reino conocido como Ehb. Por más de 400 años, ellos guiaron y protegieron a su pueblo; les dieron paz, prosperidad y juicio justo. Muchos dijeron que fue la muerte de su antiguo rey, Hugh Montbarron, lo que posicionó a todos en contra de ellos, pero fue la malvada Jayne Kassynder quien empuñó la espada y les expulsó de sus casas de guardia y de sus propiedades. Poco se sabe del día de la gran batalla final que tuvo lugar bajo las ramas de un antiguo árbol sagrado. Se desconoce también qué tipo de poder invocó Jayne Kassynder entonces para asesinar a todos los camaradas de la Décima Legión que aún quedaban con vida. Desde entonces, ese bosque quedó mancillado para siempre, solo Jayne Kasynder sobrevivió y salió con vida de allí.

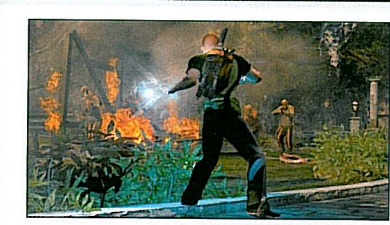
COMENZANDO LA AVENTURA

Tras esta espectacular introducción, narrada e ilustrada con dibujos, el juego nos emplazará 30 años después de que la malvada Jayne Kassynder derrotara a la Legión. Mucho ha sufrido el mundo de Ehb desde entonces. Ahora hay una guerra constante e implacable que se alza entre los ejércitos afines a Jayne Kassynder en el Este, y los pueblos aún leales al reino en el Oeste. Muy pocos son los hijos y allegados restantes de la antigua Legión, pero tu serás uno de ellos. Tendrás que elegir sabiamente entre uno de los cuatros héroes disponibles desde el inicio; cada uno con sus habilidades y características únicas. Lo bueno es que no estarás solo, ya que, bien temprano desde que inicies la aventura se añadirá un acompañante manejado por la máquina o por un amigo.



CONSEJOS

Aprender a manejarse en la inmensidad de New Marais te llevará tiempo y esfuerzo. Para que lo tengas claro desde el principio te brindamos estos útiles consejos básicos.





LA ETERNA DICOTOMÍA

• Todas las acciones que emprendas y las decisiones que tomes en el juego tendrán sus consecuencias; es decir, cada uno de tus actos, aunque sea atacar a un civil o evitar un secuestro, te alinearán, en cierta medida, con el bien o con el mal.

• Tanto en las misiones principales, rojas y azules, como en las secundarias, debes tener muy claro cuál es el karma que quieres obtener, ya que este repercutirá, no solo en el final al que podrás optar, sino también en los tipos de poderes que irás desbloqueando.

• La mayoría de poderes avanzados, ya sean de fuego (malignos) o de hielo (del bien) requerirán de ti un mínimo de karma o poderes anteriores del mismo tipo.

• Recuerda que, a lo largo de la aventura te irán surgiendo pequeñas misiones que, aunque te aportarán pequeñas dosis de karma, pueden servirte a largo plazo para obtener el nivel kármico necesario para adquirir un poder.

VIAJAR MÁS RÁPIDO



Existen varias formas de moverse por New Marais. En la mayoría de los casos tendrás que viajar a pie, o de edificio en edificio (escalar es fácil para Cole), pero siempre que puedas utiliza los cables de red eléctrica para moverte mucho más rápido por la ciudad. Lo agradecerás.

Sé uno con la electricidad:
• Permanece atento al minimapa para descubrir donde se ubican los circuitos de red eléctrica. Apercerán indicados en forma de líneas azules.
• Para subirte a estos entramados eléctricos, escala por las farolas o los postes de madera. Más adelante podrás utilizar la energía de los coches, saltando sobre ellos, para impulsarte.
• Aunque no están marcados en el minimapa, también hallarás cables que interconnectan edificios entre sí, así como diversas zonas.

MISIONES SECUNDARIAS

• Esta guía, por razones de espacio, se centra únicamente en las misiones principales (color blanco).

• Las misiones secundarias (color amarillo) aparecerán a lo largo de la aventura después de que realices las misiones principales. Para alargar la duración del juego, te recomendamos que te tomes tu tiempo y, entre misión y misión, completes estos segundos objetivos que te otorgarán más experiencia PE, trofeos adicionales, y más horas de diversión.

• Asimismo, paulatinamente se irán desbloqueando misiones de karma adicionales. Verás en el minimapa que son similares a las principales; mostrándose de color azul o rojo según sean del bien o del mal. Te recomendamos nuevamente que guardes la partida en estos casos, pues al completar una de ellas se bloqueará la misión del karma contrario. Por ello lo mejor que puedes hacer es dedicar una partida guardada solamente para el buen karma y otra para el mal.

CUIDA DE TI MISMO

• Verás enseguida que en el interfaz del juego no aparece ningún tipo de indicador de salud; tan solo la barra que señala la energía eléctrica que posees. Esto es porque *InFamous 2* utiliza el sistema por acumulación de daño; es decir, si consiguen herirte y golpearte por un tiempo relativamente prolongado, observarás que la pantalla se va oscureciendo progresivamente hasta que, finalmente, acabas muerto.

• Por tanto, te aconsejamos que cuando veas que la pantalla se torna en blanco y negro demasiado tiempo, mejor que te cubras detrás de algún obstáculo y esperes allí tres o cuatro segundos hasta que tu visión se aclare lo suficiente para volver a luchar sin peligro.

• Aunque el juego tiene un sistema de puntos de encuentro bastante acertado (si te matan no tendrás que volver a comenzar demasiado atrás) siempre es preferible esperar unos pocos segundos a salvo y continuar la misión sin mayores problemas.

USA TUS ARMAS

A lo largo del juego te irás haciendo más y más poderoso. Aunque la Descarga Alfa (L1+R1) pueda parecerte floja en un principio, irás aumentando su nivel de intensidad progresivamente hasta que puedas lanzar, por ejemplo, Descarga de guadaña, que causa graves daños a tus oponentes. Sin embargo, tus armas más útiles y efectivas para las situaciones extremas, son las siguientes habilidades:

Tus mejores poderes:
• L1 + cuadrado: lanzar Granadas causará fuertes explosiones y graves daños a grupos de enemigos.
• L1 + triángulo: los cohetes tardarás en tenerlos, pero será un arma precisa y potente para objetivos únicos.
• L1 + cruceta de abajo: el Vórtice iónico barrirá tu camino de grupos de enemigos.

FRAGMENTOS DE ENERGÍA

• Por toda la ciudad de New Marais encontrás fragmentos de núcleo explosivo (de color morado) ubicados principalmente entre edificios y zonas altas.

• Cuando completes la misión de Objetos perdidos, podrás dedicarte a encontrarios todos (hay un total de 305) para subir paulatinamente tu barra de energía (electricidad). Al principio necesitarás tan solo 10 para subir, pero progresivamente esa cantidad se verá incrementada, hasta incluso llegar a los 52.

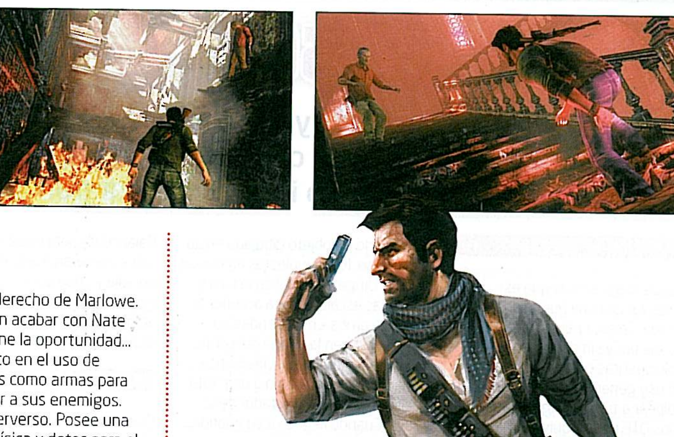
• El método más efectivo para encontrar estos fragmentos es usar el minimapa a modo de radar. Si presionas L2, realizarás un barrido que te marcará en el minimapa la ubicación de los fragmentos cercanos con puntos azules.

• Te aconsejamos que realices las misiones secundarias lo antes posible, pues cuando llegues a completar 60, se desbloqueará el poder Radar de fragmentos que te ayudará a localizar incluso las piezas más lejanas de alrededor.

LOS PERSONAJES:

Toda buena historia cuenta con personajes carismáticos, ya sea por su carácter amable y divertido o por ser retorcidamente malos. Aquí hay un poco de cada.





Nathan Drake

Su curiosidad insaciable en la búsqueda de tesoros, antigüedades y misterios históricos le ha llevado a interponerse en los intereses de compañías, traficantes de droga o piratas modernos. A menudo también se enfrenta a las leyes. Sin embargo, Nate no es de los que se amilana en las situaciones difíciles. Es una persona que disfruta poniendo su vida en peligro una y otra vez.

Es un temerario, un aventurero de tomo y lomo. Ha aprendido a buscarse las mañas para salir de numerosas situaciones de riesgo. Posee grandes conocimientos en armas y gran inteligencia para resolver misterios. Las comparaciones con "Indie" y Lara Croft son odiosas, pero Nate destila personalidad propia.

Hemos hablado largo y tendido de Nathan Drake, pero la calidad de *Uncharted 3* radica en el gran elenco de secundarios que lo acompañan a lo largo y ancho de toda la aventura.

Víctor Sullyvan

Es el amigo y socio inseparable de Drake. Se conocen de toda la vida y se entienden perfectamente. Esta entrega, más que ninguna anterior, se centra en Sully y Nate, desde que se conocieron hasta la actualidad. Sully educó a Drake en el estilo de vida criminal, enseñándole todo lo que hoy sabe sobre la forma de vida del cazatesoros.

Es un experto en el comercio ilegal de antigüedades. Un encantador parlanchín que recuerda mucho a Hemingway. Es lo más aprecido a una figura paternal para Drake.

Elena Fisher

Existe una gran carga emocional entre Nate y Elena. Ha sido otra fija en las tres entregas de *Uncharted*. Es periodista y, por intereses profesionales, conoció a Nate y Sully, pero la relación con ellos ha ido evolucionando hasta la amistad. Siente tanto cariño por uno como por el otro, pero en esta entrega chocará en varias ocasiones con los intereses de Nathan.

Katherine Marlowe

Líder fría y calculadora. Marlowe conoce a Nate y Sully desde que ellos mismos se conocieron. De hecho, Sully y Marlowe llegaron a ser socios para luego convertirse en enemigos. Lidera una organización secreta que sirve a los intereses de la corona británica. Su equipo más cercano de secuaces viste traje y corbata al más puro estilo anglosajón.

Es mucho más poderosa que los enemigos a los que Nate y Sully están acostumbrados. Utiliza técnicas tanto físicas como psíquicas para debilitar a sus enemigos, pues conoce lo poderosos que es utilizar el miedo para acabar con el rival. Utilizará fuerzas especiales y operaciones encubiertas para confundir a su enemigo. Ansía el anillo de Francis Drake tanto como el propio Nathan.

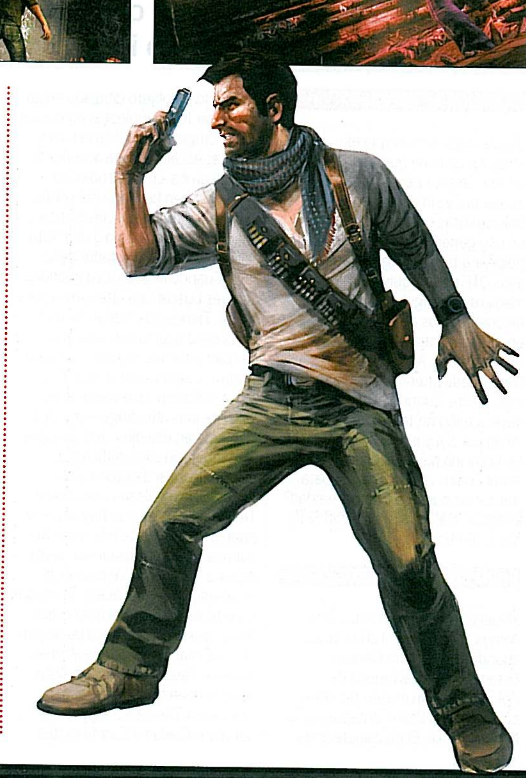


Talbot

Es el brazo derecho de Marlowe. No dudará en acabar con Nate y Sully si tiene la oportunidad... Es un experto en el uso de psicotrópicos como armas para desconcertar a sus enemigos. Estirado y perverso. Posee una gran forma física y dotes para el combate cuerpo a cuerpo. Te las verás con él varias veces durante el juego.

Como veis no vais a estar solos en esta aventura. También os acompañarán Charlie Cutter, Chloe Frazer o Salim, el cual os ayudará en el tramo final. En el lado de los malos, un pirata con tintes árabes y sombrero de vaquero también tomará gran protagonismo. Y, por supuesto, las arañas gigantes harán acto de presencia varias veces en el juego, convirtiéndose en un personaje más a tener en cuenta. Pero basta ya de presentaciones.

¡Al lío!



PERSONAJES:

Conoce al dedillo los pormenores de cada uno de los cuatro héroes disponibles; su historia, características y habilidades para que te adaptes a su forma de jugar.

LUCAS MONTBARRON

• Hijo del antiguo Gran Maestro de la Legión. Es el último miembro de un linaje noble y respetado. Criado en diferentes hogares por familias leales a la memoria de su progenitor. Lucas no descansará hasta ver a la Legión reconstruida y el honor de su familia restituido.

• CARACTERÍSTICAS: Lucas es un hábil espadachín y domina dos técnicas de combate. Puede luchar con escudo y espada, lo que le permite atacar con rapidez, realizar una gran cantidad de daño, e interrumpir y aturdir a enemigos que se encuentran solos. Por otra parte, cuando Lucas Montbarron se halla en inferioridad numérica, blande una enorme espada a dos manos. Aunque es más lenta y menos práctica para los combates uno contra uno, puede golpear a múltiples enemigos a la vez y apartarlos, lo que le convierte en un arma ideal para controlar grupos.

• HABILIDADES Y APTITUDES:
Recluta: Paliza con escudo:
• Paliza brutal.
• Golpe Impetuoso.

CONSEJOS



Es el clásico personaje conocido como 'tanque' en la mayoría de MMO's, por ejemplo. Sus puntos de daño serán normalmente mayores que los del resto. Su principal cometido será lidiar en las batallas cuerpo a cuerpo, logrando así que los compañeros más débiles en estas facetas puedan estar a salvo atacando a distancia.

Mejores Habilidades:
• Golpe de vanguardia: Lucas salta al aire y desciende en picado con un ataque de castigo.
• Golpe desgarrador de la tierra: Lucas golpea el suelo provocando una erupción de energía de la tierra, causando daños a los enemigos situados delante de él.
• Cizalladura del viento: Lucas corta el aire creando un remolino que golpea a los enemigos en su camino. El remolino desaparece tras golpear a 8 enemigos.

Recluta: Golpe de espada:
• Hemorragia.
• Precisión del rayo.
Recluta: Reposo grácil:
• Vida por la espada.
• Ira de combate.
Legionario: Embestida heroica:
• Embestida de voluntad.
• Embestida del verdugo.
Legionario: Cizalladura del viento:
• Vendaval mutilador.
• Corte ralentizador.
Legionario: Muro de escudo:
• Escudo esquivo.
• Defensa refleja.
Maestro: Golpe de vanguardia:
• Vendaval de vanguardia.
• Renovación valerosa.
Maestro: Golpe desgarrador de la tierra:
• Temblor.
• Magnitud.
Maestro: Ira desenfrenada:
• Ira imparable.
• Ira infinita.

• TALENTOS: Críticos devastadores; Fuerza de voluntad; Ataque de la victoria; Poder iracundo; Golpes concentrados; Rejuvenecimiento; Maestro del comercio; Muerte a los débiles; Desafío a la muerte; Ira concentrada.

ANJALI

• Es una arcana, una leyenda hecha realidad. En las viejas historias, las arcanas eran espíritus de fuego que servían a los Dioses Creadores, desaparecidos hace tiempo. Sin embargo, Anjali fue criada por simpatizantes de la Legión, y no sabe cómo llegó a este mundo ni qué le ha pasado al resto de su raza.

CARACTERÍSTICAS: Anjali puede cambiar a voluntad entre su forma humana y una encarnación de fuego elemental en el momento que ella lo desee. En su forma humana lucha con un bastón o una lanza, lo que le permite esquivar y evitar así a múltiples atacantes simultáneos mientras entra y sale de la refriega cuando le plazca. En su encarnación flamígera puede lanzar virotes de fuego muy poderosos a objetivos que se hallen a distancia, así como inundar zonas con calor y fuego, o infligir heridas graves y abrasadoras que dañan a sus enemigos conforme avanza el tiempo.

• HABILIDADES Y APTITUDES:
Recluta: Patada giratoria

CONSEJOS



Se trata de un personaje bastante versátil, ya que es lo suficientemente efectiva tanto a corta distancia, como en la lejanía, en función de la forma corpórea que decidas adoptar. Has de saber adaptarte a cada situación y actuar en consecuencia eligiendo la mejor forma física en cada caso. Si te ves acorralado usa la figura humana para deshacerte de tus enemigos cuerpo a cuerpo, o bien usa la apariencia ígnea si lo mejor es atacar desde lejos.

Mejores Habilidades:
• Columna de fuego: Anjali invoca una inmensa columna de fuego en el lugar indicado.
• Lanza arrojada: Anjali arroja su lanza por el aire causando daño a quienes se encuentran en línea recta delante de ella.
• Ignición: El arma de Anjali se vuelve en llamas y aumenta el daño añadiendo el 50% de su voluntad a su DPS físico.

• Impacto brutal.
• Baile de fuego.
Recluta: Aura de Inmolación:
• Presencia ardiente.
• Cauterizar.
Recluta: Calor interior:
• Calor abrasador.
• Chispa rejuvenecedora.
Legionario: Lanza arrojada:
• Golpe cegador.
• Jabalina incendiaria.
Legionario: Invocar chacal:
• Compañero incansable.
• Conflagración canina.
Legionario: Ignición:
• Ignición.
• Calor irradiado.
Maestro: Caída de los Cielos:
• Descenso atronador.
• Furia celestial.
Maestro: Columna de fuego:
• Calor asombroso.
• Infierno implacable.
Maestro: Barrera volátil:
• Manto de resplador.
• Contragolpe abrasador.

• TALENTOS: Voluntad radiante; Elegancia de la llama; Devastación espiritual; Calor del fénix; Militancia; Resplador; Furia de fuego; Brutalidad; Ventaja del defensor; Represalia.

PODERES

Poseer tal cantidad de asombrosos poderes puede ser difícil de controlar en un principio. Te los monstramos y describimos todos ellos para que aprendas a usarlos.





L1 + R1

Descarga alfa:
Un rayo eléctrico sencillo y eficaz. Disponible desde el inicio.

Nivel de Poder 1:
Descarga tenaza:
Lo consigues en la misión Evolución (consúltala en la guía). Tienes que vencer a seis enemigos con cualquier método. Un astuto ataque eléctrico que golpea a los enemigos desde tres sitios a la vez, intensificando el daño. Cuesta 400 PE.

Descarga de artillería:
Para desbloquearlo, realiza cinco movimientos especiales Asalto en escalada (Derrota a un enemigo trepando a un poste, barandilla o edificio). Los enemigos no estarán a salvo de este ataque de arco de gran alcance a ninguna distancia. Cuesta 800 PE.

Nivel de Poder 2:
Descarga magnum:
Necesitas realizar diez movimientos especiales Impacto en la cabeza (alcanza a un enemigo en la cabeza con una descarga). Una sola ráfaga que causa un daño sin igual. Un verdadero rayo. Cuesta 1.200 PE. Necesario karma del bien.

Descarga de cráneo:
Realiza 5 movimientos especiales Golpe a enemigo desprevenido (golpea a un enemigo que no sepa dónde está Cole con una descarga). Cuesta 1.200 PE y necesitas karma malvado.

Nivel de Poder 3:
Flujo de descarga:
Realiza 10 movimientos especiales Pégaselo al tío (adhiere una granada a un enemigo de tamaño humano). Mantén pulsado R1 para desatar una contundente corriente de descargas. Cuesta 2.800 PE y es necesario karma del bien.

Descarga de guadaña:
Consigue un movimiento especial Golpe 4 en 1 (derrota a cuatro enemigos seguidos rápidamente). Una alargada franja de electricidad cinco veces sobrecargada. Cuesta 2.800 PE y es necesario karma malvado.

L1 + X

Explosión alfa:
Lanzarás una carga concentrada de energía a modo de granada, con onda expansiva, que explosianará violentamente dañando a los objetos y a los enemigos que estén alrededor. Estará disponible desde el comienzo.

Nivel de Poder 1:
Explosión detonadora:
Realiza cinco movimientos especiales Cuidado por dónde pisas (Derrota a un enemigo arrojándolo al vacío con una explosión). Una bola de energía cinética concentrada que se adhiere a todo lo que toca y explota con una fuerza terrible. Si Cole salta cerca de una, aprovechará su energía para dar un supersalto. Cuesta 600 PE.

Nivel de Poder 2:
Explosión gravitatoria:
Necesitas realizar diez movimientos especiales Impacto en la cabeza (alcanza a un enemigo en la cabeza con una descarga). Se trata de una sola ráfaga que causa un daño sin igual. Un verdadero rayo prolongado y poderoso. Cuesta 1.200 PE. Es necesario karma del bien.

Puñetazo explosivo:
Realiza un movimiento especial, Fiesta explosivo (golpea a tres enemigos con una explosión). Una explosión más larga y estrecha que golpea a la gente y los objetos haciéndolos salir por los aires y causando más daño. Cuesta 1.200 PE y es necesario karma malvado.

Nivel de Poder 3:
Explosión arrasadora
Cole arroja un montón de carámbanos y los dispara sobre sus enemigos. La explosión tendrá una considerable honda expansiva. Cuesta 2.800 PE y es necesario karma del bien.

Explosión pesadilla:
Una nube de ceniza y humo que ciega y desorienta a cuantos se crucen en tu camino. Muy útil cuando estés muy debilitado y te quede poca energía, ya que podrás escapar.

L1 + CUADRADO

Granada alfa:
Una potente carga eléctrica que cuando se detona libera una tremenda cantidad de energía cinética.

Nivel de Poder 1:
Granada adhesiva:
Realiza cinco movimientos especiales Muerte por entorno (puedes derrotar a cualquier enemigo de forma indirecta. Por ejemplo, por la explosión de un vehículo cercano). Se trata de una granada de gran radio de efectividad que se pega a enemigos y objetos destruibles, ideal para demoliciones y para humillar a los rivales. Si quieres lanzarla con estilo, mantén pulsado cuadrado para que rebote en las paredes. Cuesta 1.400 PE. Necesario karma del bien.

Granada doble:
Realiza un movimiento especial Autocarnicería (Destruye cuatro coches en cuatro segundos). Una granada que explota primero al impactar, y luego, después de rebotar. Cuesta 1.400 PE y necesitas karma malvado.

Nivel de Poder 2:
Granada de hielo:
Una granada de hielo que crea una nube de carámbanos cuando se detona, alejando a los enemigos y proporcionando cierto refugio. Cuesta 2.600 PE y necesitas karma del bien.
Granada de napalm:
Granada extremadamente explosiva que se acciona al impactar, desencadenando una gran onda expansiva de llamas que hace volar por los aires a sus víctimas. Cuesta 2.800 y es necesario karma del mal.

Nivel de Poder 3:
Granada de racimo:
Realiza 10 movimientos especiales Impacto preciso a la cabeza (golpea a un enemigo en la cabeza usando el modo Precisión). Una granada muy dañina que se divide en el aire dejando caer una lluvia de granadas adhesivas sobre quien esté debajo. Cuesta 5.500 PE.

L1 + TRIÁNGULO

Cohete alfa:
Disparas una suerte de misil de energía eléctrica de gran poder y con gran rango de efectividad. Se obtiene tras la misión 26.

Nivel de Poder 1:
Cohete dirigible:
Disponible tras superar la misión 26. Realiza cinco movimientos especiales Golpe a enemigo volador (golpea a un enemigo en el aire con una descarga). Tras disparar un cohete, Podrás redirigir su dirección mientras vuela atacando a un enemigo u objeto con un golpe de descarga R1. Cuesta 2.000 PE y para utilizarlo es necesario tener karma del bien.

Cohete trampa:
Disponible tras superar la misión 26. Realiza solo un movimiento especial Fiesta del cohete (daña a tres enemigos con un solo misil). Se trata de dos cargas de amplia potencia interconectadas por una cadena sensible. La gran embergadura del misil pondrá muchas trabas a los movmientos evasivos de los enemigos. Cuesta 2.000 PE y es necesario poseer karma malvado.

Nivel de Poder 2:
Cohete adhesivo:
Disponible tras superar la misión 26. Realiza 3 movimientos especiales Ojo de águila (Hiere a algún enemigo de dimensiones humanas con cualquiera de los poderes de cohete de Cole). Se trata de un excelente misil que se partirá en cargas que buscan y se pegan a los enemigos próximos y que explotan al acercarse al objetivo. Cuesta 2.600 PE.

Nivel de Poder 3:
Cohete helador:
Disponible también tras superar la misión 26. Lanzarás una suerte de bola de gas criogenizado que congela a los enemigos con tan solo tocarlos. Cuesta 4.100 PE y requiere poseer karma del bien.

Cohete infernal:
Lanzarás un agresivo ataque que daña a un enemigo golpeándolo varias veces repetidas y acumulando el daño causado. Cuesta 4.100 y es necesario tener karma del mal.

PASO A PASO:

¿Ya te has puesto las botas y has cargado la pistola? Te guiamos en los primeros compases del juego para que no pierdas detalle de lo importante: La trama.



CAPÍTULO 1

Desde luego esto sí que es empezar con una buena dosis de acción. Te toca pelearte con todos los del bar y sin hacer uso de armas. Solo cuentas con tus puños. Haz un uso generoso de Cuadrado para golpear a tus enemigos y atento a los QTE para esquivar ataques mediante Triángulo y Círculo. Te recomendamos arrinconar a tus enemigos contra la barra, una mesa, una ventana... Algo con lo que Nate pueda interactuar para darles más fuerte. Cuando el grandote te lleve al baño no temas, es la misma dinámica. Sal y escapa con Sully. En la cocina hay más enemigos. Arrincónalos contra la pared para utilizar las puertas. Eficaz, ¿verdad? Y mucho más vistoso. Sal con Sully. Vaya... Emboscada.

CAPÍTULO 2

¿Muertos ya? ¿Tan pronto? Nos vamos al pasado, 20 años atrás, cuando Nate era un chicuelo. Estamos en la Cartagena de Colombia, en un museo temático sobre Francis Drake, antepasado de Nathan Drake. El mozalbete anda buscando un objeto dibujado en su cuaderno. No te molestes en buscar abajo. Dirígete al final de la sala y sube las escaleras para acceder al piso de arriba. Lo que andas buscando está en la vitrina del centro de la sala. Atento a la cinemática. Cuando te echen como a una "rata callejera", sigue al portador de la llave. Cuando llegues a su guarida, deberás buscar una alternativa para entrar. Tienes que trepar. A ambos lados de la puerta hay salientes de color amarillo. Pégate a la pared y pulsa X para trepar a ellos. Para saber si Nate puede trepar a un saliente más alto dirige el joystick izquierdo en esa dirección. Si estira la mano hacia allí significa que puede alcanzar esa zona. Solo tienes que impulsarlo pulsando X. Trepa a la cornisa que hay sobre la puerta y desplázate lateralmente sobre ella hacia la izquierda hasta llegar a la esquina. Ve probando posibilidades de escalada. Te llevará un rato llegar hasta el balcón que andas persiquiendo.Toca bajar, pero no vale tirarse desde esa altura, o morirás. Pasa al siguiente balcón, el de la derecha, y llega hasta la esquina. Desde ésta salta al canalón. ¡Cuidado! Casi te matas... Balancéate para coger impulso y salta a la barandilla blanca. Sube por ella y anda por esta zona hasta llegar al otro extremo. Tras las acrobacias por los tejados, llegarás al suelo y al hombre misterioso.

CAPÍTULO 3

Qué chicuelo más espabilado, ¿verdad? Ni corto ni perezoso ahora se lanza a ejecutar el robo, pero el museo está cerrado, por lo que tendrás que buscar una entrada alternativa a la habitual. Ve hasta el extremo del tejadillo en el que te encuentras y salta a la cuerda. Desplázate por ella hacia la izquierda hasta llegar al edificio. Sube. Ahora tienes que subir un poco más hasta alcanzar el tejadillo que se encuentra a tu derecha. Desde allí, salta a la azotea de al lado. Avanza hasta el fondo. A la izquierda hay una rampa hecha con tablas de madera. Salta desde allí a la farola de enfrente y balancéate para llegar al siguiente tejado. Entra por la ventana y presiona Triángulo en la vitrina central. Tras la cinemática te tocará huir. No pestañees o te alcanzarán. ¡Corre! Sube las escaleras hasta la parte más alta. Salta al cajón junto a la puerta y de este a la abertura de la parte superior. Ya en el otro lado, déjate caer presionando Círculo. Seguir una guía para superar lo que queda de capítulo sería diluir el encanto de esa huida frenética. En el tramo final saldrá a tu encuentro un enemigo. Salta por la barandilla de tu izquierda. ¡Lo conseguiste!

CAPÍTULO 4

¡No están muertos! Pero como no corras, pronto lo estarás. Sigue a tus compañeros, gira a la izquierda, pasa por el angosto hueco, corre hasta la valla, trepa para superarla. Llegarás a una segunda valla. No puedes trepar por ella. Trepa por el panel que queda a tu izquierda. En cuanto empieces a subir, Charlie derribará la puerta de una patada. A buenas horas... Baja y continúa. Sube el muro. Hay un segundo muro que no podrás trepar. Tienes que mover el remolque amarillo. Para ello, colócate tras él y presiona Círculo. Una vez lo hayas pegado al muro, trepa por él y supera el muro. Tras la cinemática, sigue a tus compañeros. Cuando lleguéis a la puerta verde tendrás que buscar un camino alternativo. Trepa por el canalón que está junto a la puerta verde. Cuando ya estás llegando arriba, el canalón se rompe. No aparece QTE, pero tienes que presionar X para alcanzar el siguiente tramo de canalón y no caer. Sigue avanzando hacia la izquierda. Cruza el tejado hasta el otro extremo y trepa al canalón. Avanza hasta alcanzar la ventana. Entra por ella. Una vez dentro, avanza hacia la derecha y salta al canalón de la pared de enfrente. Déjate caer al canalón de abajo y desde éste al alféizar de la ventana. Pasa por la ventana para quedar colgado de la fachada exterior del edificio. Continúa por la izquierda. Cuando llegues abajo, ve hacia la puerta verde para darle paso a tus amigos. Espera a que Charlie te muestre lo que ha encontrado y colócate sobre la zona que indica. En cuestión de tiempo Nate dará con parte del misterio, pero la otra parte es cosa tuya. Cuando se haya quedado sobre la baldosa del mecanismo, gira 180° para apuntar con la linterna a la pared. "Abra Cadabra". Avanza por el túnel hasta encontrar el paso cortado. Unos pasos más atrás, en la pared, hay una pequeña puerta. Dispara al candado y sigue. Tras el paso angosto llegan las primeras clases de tiro y los primeros malos en condiciones, de los que llevan traje. Tras eliminarlos, llegarás a una sala llena de tuberías. Parece que hay una gran altura, pero tranquilo, déjate caer. Avanza por la derecha y pasa la puerta. Salta al canalón amarillo más cercano. Ve bajando presionando Círculo y con cuidado de ir cayendo en el canalón más cercano. Avanza hasta la puerta. Las luces delatan a los dos enemigos que hay tras ella. Trepa por los canalones hasta alcanzar la escalera. En la siguiente sala, espera a que Sully se ofrezca a subir y dale impulso. Luego sube por los salientes. Llega hasta la palanca y acciónala. Puerta abierta. ¡Para dentro!

CAPÍTULO 5

Tienes que desbloquear el contrapeso que está arriba. Sube por los salientes amarillos de tu izquierda hasta llegar a los cables. Estos te llevarán directo al contrapeso. Pasa por la abertura de tu izquierda y avanza por las vigas. Salta en diagonal a la viga de la izquierda. Vienen hombres, pero tranquilo, no te verán. Además, tus amigos





KATARINA

- Hija ilegítima de Hugh Montabarron, antiguo Gran Maestro de la Legión, y es una bruja lescanzi. El pueblo de su madre está compuesto por nómadas y trotamundos y mucha gente en Ehb desconfía de ellos. Sin embago, son hábiles en el arte de la guerra y el uso de la magia, y Katarina ha recibido formación en ambos campos.

CARACTERÍSTICAS: Katarina posee un enfoque bastante práctico en lo que a la resolución de conflictos se refiere: quédate fuera del alcance de la espada y soluciona tus problemas con armas de fuego. Con un rifle en la mano puede derribar a los enemigos más lejanos sin que estos supongan una amenaza. Con sus balas mágicas y sus maldiciones debilitantes puede acabar incluso con el enemigo más fuerte. Si se ve obligada a luchar cuerpo a cuerpo, Katarina hace uso de la brujería y un buen par de escopetas de corto alcance para repeler a los atacantes.

- HABILIDADES Y APTITUDES:

Recluta: Disparo al corazón:
- Fuego rápido.
- Bala mágica.

Recluta: Caricia de sufrimiento:
- Satisfacción macabra.
- Tortura.

Recluta: Amuleto de la vida eterna:
- Ladrón de almas.
- Zona de santidad.

Legionario: Presa elegida:
- Terror sigiloso.
- Absorbevida.

Legionario: Ritual de protección:
- Escudo esquivo.
- Defensa refleja.

Legionario: Llamada de la caza:
- Disparo perfecto.
- Banquete del cuervo.

Maestro: Furia de mosquete:
- Fuego de supresión.
- Saqueo.

Maestro: Perro de las sombras:
- El mejor amigo de la mujer
- Enlace sombrío.

Maestro: Rosa con espinas:
- Aspecto de espinas.
- Ira enredada.

- TALENTOS: Puntería firme; Tiradora; Al mando; Ritos de restaruación; Precisión crítica; Primer intento; Defensa veloz; Contragolpe espirtitual; Emoción de la caza; Ataque sorpresa.

CONSEJOS





Personaje que toma el rol del típico rango; es perfecta para mantenerse a distancia y atacar. Sin embargo, dependerás demasiado de tu compañero, pues, si consiguen arrinconarte, perderás bastante efectividad. Sírvete de tu leal perro fantasmal y de las maldiciones que posees cuando la situación se vuelva demasiado tensa.

Mejores Habilidades:

- Furia de mosquete: Dispara una ráfaga de balas durante todo el tiempo que dure el ataque, o hasta que se agote tu concentración.
- Perro de las sombras: Katarina invoca un perro fantasmal que lucha fielmente junto a ella y que servirá como distracción perfecta para efectuar tus ataques a distancia.
- Llamada de la caza: Esta efectiva habilidad bendice a Katarina con ataques más fuertes durante 30 segundos.



REINHART MANX

- Descendiente de una larga dinastía de magos de la Legión. Ha pasado la mayor parte de su vida en la Academia, en la ciudad de Stonebridge, inmerso en el estudio y la práctica de la magia. Reinhart es conocido por su modo de pensar, poco convencional, y sus innovadoras técnicas mágicas.

CARACTERÍSTICAS: Reinhart modifica las fuerzas de la creación y la destrucción a su voluntad. Su magia entrópica sacude grandes extensiones con una fuerza exterminadora y, aunque lo deja expuesto a los ataques, es perfecta para acabar con grandes grupos de enemigos. Su magia dinámica se canaliza a través de un guantelete arcano y un condensador. Crea corrientes de energía mortales con un simple movimiento de la mano, lo que le permite incapacitar rápidamente a un objetivo que se encuentre solo y a corta distancia.

- HABILIDADES Y APTITUDES:

Recluta: Rayo:
- Trueno.
- Subida de tensión.

Recluta: Trampa mecánica:
- Distorsión temporal.
- Magnificación de fuerza.

Recluta: Círculo de curación:
- Atenuación del vector.
- Defensa agresiva.

Legionario: Salto a través del espejo:
- Estela temporal.
- Ilusión dañina.

Legionario: Geometría de la aniquilación:
- Negación duradera.
- Inversión temporal.

Legionario: Campo de barrera:
- Reacción igual y opuesta.
- Ángulo de incidencia.

Maestro: Electrocutar:
- Mago del arco.
- Hercio asesino.

Maestro: Destrucción creativa:
- Desvío de vida
- Trabas de la entropía.

Maestro: Momento perpetuo:
- Concentración intensificada.
- Superar la mortalidad.

- TALENTOS: Genialidad; Dominio dinámico; Dominio entrópico; Numismática; Pensamiento veloz; Momento eureka; Huida a tiempo; Hechicero maestro; Sorpresa y conmoción; Ruina y restauración.

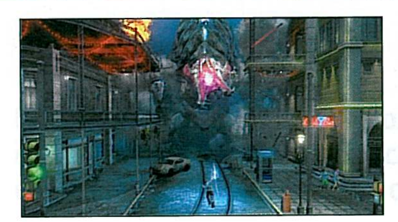
CONSEJOS



Como mago del grupo, tendrás todo el peso a la hora de causar los mayores daños (DPS). Tu principal rol será mantenerte en la distancia siempre que puedas y efectuar ataques de área mientras concentras el daño restante en aquellos enemigos más fuertes que salgan a tu paso durante la larga aventura.

Mejores Habilidades:

- Electrocutar: Reinhart lanza sobre un enemigo un torrente de energía durante todo el tiempo que dure el ataque o hasta que agote su concentración.
- Trampa mecánica: Invoca una trampa a los pies de Reinhart. Los enemigos que la crucen la harán detonar, provocando una explosión mortal.
- Rayo: Lanza un rayo muy potente y mortal contra un solo enemigo. Es la habilidad más potente que posees para hacer daño a un único objetivo.





L1 + R2

Cámara:
Con un sensor de 14.1 megapíxeles y una lente gran angular de 28mm. Lo consigues cuando realices alguna misión de fotografía. Solamente podrás utilizarla cuando te encuentres en este tipo de misiones de investigación.

Nivel de Poder 1:
Pulso cinético:
Mantén R2 para coger y elevar en el aire objetos del suelo. Utiliza el stick derecho para apuntar y X para disparar. Muy aconsejable contra jefes finales. Obtendrás este poder muy pronto, justo al final de la Misión 'Impulso hacia delante'.
Cadena de rayos:
Lo recibes en la misión 32: Fácil. Lanzarás una especie de látigo o cadena de electricidad (a lo Indiana Jones) que te atraerá hacia donde hayas disparado. Muy eficaz para recorrer largas distancias y ascender a puntos elevados. Pulsa R2 mientras apuntas para disparar la cadena.

Nivel de Poder 2:
Columna de hielo:
Cole invoca una columna de hielo que le lanza rápidamente hacia arriba. Muy eficaz para subir a tejados fácilmente. Cuesta 2.400 PE y necesitas poseer karma del bien.

Golpe del fénix:
Cole saltará propulsado hacia delante explosionado en llamas para concluir su vuelo con otra fuerte explosión. Cuesta 2.500 PE y es necesario haber obtenido karma del mal.

Nivel de Poder 3:
Escudo helado:
Generarás un escudo helado que detiene los proyectiles de los enemigos y transforma su poder de impacto en energía para Cole. Cuesta 2.500 PE y es necesario karma del bien.

Espinosos:
Cole invoca un pelotón de pequeños secuaces, como los del Señor del Enjambre, que luchan a su lado. Cuesta 3.000 y es necesario karma del mal.

L1 + CRUCETA ABAJO

Vórtice iónico:
Lo recibes en la misión 11, 'Se acerca la tormenta'. Cole usa una carga iónica para generar un torbellino que arrasa con todo lo que encuentra a su paso.

Congelación iónica:
Lo consigues en la misión 'Evolución '(puedes consultarla en la guía). Tienes que vencer a seis enemigos de cualquier forma. Es un eficaz ataque eléctrico que ataca a los adversarios desde tres lugares a la vez, aumentando el daño. Cuesta 400 PE.

Absorción iónica:
Lo obtienes si eliges a Nix en la misión 'Asalto al fuerte'. Absorbe la vida de todos aquellos, civiles o no, que se ubiquen en un radio bastante amplio y rellena a Cole de salud y energía.

Tormenta iónica:
La obtendrás al final, justo tras comenzar la misión 36: 'La última pieza'. Cole utiliza una carga iónica para producir un tornado que arrasa con todo lo que se encuentre en su camino.

MEJORAS:

Mega absorción:
Aumenta el 50% la velocidad de absorción eléctrica de Cole.

Carga iónica 2:
Cole podrá almacenar hasta dos cargas iónicas a la vez.

Giga absorción:
Aumenta el 100% la velocidad de absorción eléctrica de Cole.

Carga iónica 3:
Cole podrá almacenar hasta tres cargas iónicas a la vez.

Mejora de precisión:
Mejora el retardo y el zoom en el modo Precisión.

Radar de fragmentos:
El fragmento más cercano se mostrará en el borde del minimapa.

PASO A PASO

Te desvelamos al detalle la mejor forma de superar las numerosas misiones que te llevarán por New Marais. Todas las directrices para que nunca pierdas el rumbo.

1- TUTORIAL

El juego comenzará con una pequeña fase a modo de tutorial. Aprende a usar los controles de la cámara y avanza por el muelle. Apunta con L1 hacia la puerta y dirpara un rayo (descaga alfa) con R1 para romperla y poder pasar. Sigue avanzando hasta el punto marcado y, tras las escenas, dispara descargas hacia la fuente del fénomeno.

JEFE - LA BESTIA

Aunque se trata de un monstruo enorme, es un combate muy sencillo. En primer lugar, cuando estés en tierra atácale con tus rayos constantemente (L1+R1). Cuando comiences a volar, sigue disparándole hasta que un mensaje te indique que debes utilizar la tormenta iónica.

Ahora debes regresar al barco antes de que se hunda todo, y una escena te llevará a luchar una vez más contra la Bestia. Prosigue disparándole tus descargas hasta que finalmente te pidan que lances la tormenta iónica (L1 + flecha de abajo). Lamentablemente, como ves en la escena, perderás todos tus poderes. Hay que volver a empezar.

2 - ENTRAR EN NEW MARAIS

Se te indicará que la Bestia está a 2.419 Km de New Marais, queda mucho por delante. Tras la escena, aprende a usar el amplificador (tu nueva arma para el cuerpo a cuerpo). Continúa hasta el punto marcado en el minimapa y cruza el puente haciendo uso de tus propulsores de electricidad en el aire (mantén pulsado R1).

Derrota a los enemigos que salgan a tu paso hasta que llegues a la zona marcada. Deshazte de la resistencia y recarga tu energía con los focos cercanos (presiona L2 para detectarlos). Ahora se te encomendará cargar un indicador en la maquinaria, mediante tus disparos de rayos, para bajar un puente. Si la cargas lo suficiente para bajarla nadie saldrá afectado, pero puedes sobrecargarla si sigues disparando para hacerlo explotar y obtener karma maligno (es tu primera decisión).

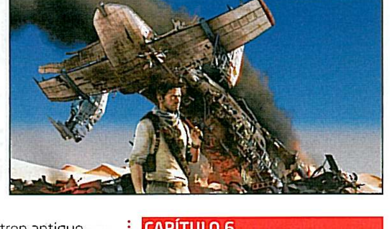
Avanza por el puente y deshazte de los soldados. Te saltará la oportunidad de salvar o no a los civiles (R1 + triángulo). Como siempre, tú decides qué hacer. Lo siguiente que tienes que realizar es buscar un mortero de la milicia y destruirlo. Guíate con el punto marcado en el minimapa y deshazte de todo enemigo que salga a tu paso. Cuando te empiecen a atacar con misiles, dirige tu mirada hacia el mar y hunde los barcos apuntando a los explosivos que tiene a su alrededor.

Ahora toca jugar un poco a las plataformas. Simplemente ve saltando de saliente en saliente hasta tu objetivo marcado. Aprovecha los cables de corriente para avanzar más rápido y las tuberías para trepar y subir. Prosigue tu camino hasta llegar a New Marais y terminar la misión.

3 - IMPULSO HACIA DELANTE

Tras la escena cinemática, esta misión te llevará a seguir a Kuo tras el primer núcleo explosivo. Haz buen uso de tus granadas recién adquiridas (L1 + cuadrado) para





se encargarán de ellos. Tú sigue a lo tuyo. Cuando llegues abajo, sorprende al guardia y elimínalo sin hacer ruido. Avanza hasta llegar al fondo, donde hay una estatua. En la esquina derecha hay una abertura por la que puedes entrar. Adelante. Dobla la esquina y sube las escaleras. Acaba con los dos guardias y ve hacia la mesa. Ahora toca buscar a la cierva. La tienes justo encima, en el pilar de la derecha. Es una cabeza de ciervo, colgada a modo de trofeo de caza. Para hacerte con ella tienes que trepar antes por el pilar de la izquierda y desde el punto más alto saltar al otro. Elimina a los enemigos y hazte con sus armas. Se acabó el sigilo. Cuando salgas, te encontrarás a bocajarro con dos enemigos más. No te molestes en apuntar, es más rápido eliminarlos en combate cuerpo a cuerpo. Sal y prepárate para el primer tiroteo masivo. Permanece tras la caja hasta que acabes con todos y luego avanza. Charlie y Sully te ayudarán a acabar con ellos. Recoge munición y un nuevo arma, el KAL 7. Puedes llevar un arma a dos manos y una a una mano, por lo que no tendrás que desprenderte de la pistola para hacerte con él. Equípatelo y avanza.

Cuando llegues al tren antiguo verás movimiento de enemigos y linternas frente a ti. Cúbrete tras el pilar que hay junto al tren y elimina a los enemigos que veas desde ahí. Cuando ya no veas más, avanza y busca una nueva cobertura. Sigue esta dinámica hasta acabar con todos. Ve recogiendo la munición de tus enemigos. Llega hasta el final y gira a la izquierda. Te encontrarás a dos enemigos más a bocajarro. Puedes eliminarlos cuerpo a cuerpo. En la siguiente sala ten cuidado con el escopetero. Los enemigos con escopeta son letales en las distancias cortas. Prioriza su eliminación. No sustituyas el KAL 7 por la escopeta, pues el subfusil es más eficaz en distancias medias y posee mayor cadencia de tiro. Cuidado, en el túnel hay francotiradores. Las linternas de tus enemigos te deslumbrarán. Tómate tu tiempo. En la estación de tren encontrarás más enemigos. Cuidado con el de la escopeta. Avanza por la derecha. Más enemigos, pero no te costará eliminarlos. Sube por la izquierda. Cuando llegues a la puerta, dispara al candado para abrirla. Ten cuidado porque te sorprenderán por la espalda tres enemigos más.

CAPÍTULO 6

Aunque el terreno parezca muy salvaje, el camino está bien delimitado. Avanza hasta llegar a la estatua del flautista. Sube por la derecha, ve hasta el extremo y avanza pegado a la pared. Cuando entres en la cueva, llega hasta el barranco y salta a la pared de enfrente. Vuelve a saltar en diagonal a la izquierda. Cruza el tronco y avanza por la derecha. Pese al desnivel, déjate caer. Avanza por la izquierda hasta llegar al castillo. Ve hasta la puerta principal. Comprobarás que está cerrada. Tienes que trepar por la pared. A la derecha de la puerta encontrarás un saliente de color rojizo para empezar a subir. Cuando llegues arriba, salta a la derecha hacia los salientes de color rojizo de la fachada de enfrente. Sigue avanzando hacia la derecha, dobla la esquina y entra por la abertura de la torre. Déjate caer al piso de abajo. Avanza hasta el otro extremo de la sala y dispara al candado de la ventana para que entre Sully. Dirígete a la puerta que hay a tu derecha. Bloqueada... Vuelve tras tus pasos hacia el armario que hay volcado justo en el



extremo opuesto de la puerta. Trepa por él y sube por la escalera de caracol para llegar al piso superior. Avanza por la derecha y salta a la lámpara de araña. Rodéala y salta al saliente del otro lado. Acciona la manivela para subir la otra lámpara y vuelve tras tus pasos. Cuando estés nuevamente colgado de la lámpara, salta a la segunda lámpara que acabas de subir, y de esta al saliente de la derecha. Ve hacia la viga y empújala. Déjate caer por el hueco y entra por la puerta. Atraviesa la cocina y trepa por los escombros para acceder al piso superior. Avanza y déjate caer de nuevo al piso inferior. Avanza y sube por las escaleras. Gira a la izquierda y sal por la ventana. Vuelve a entrar por la izquierda y ve hacia la puerta bloqueada por los maderos. Una vez la hayas pasado, sigue avanzando hasta llegar a una sala con una chimenea y cuatro estatuas, una en cada esquina. Toca resolver el puzle para desbloquear la entrada al pasadizo. Es fácil. Ve hacia una de las estatuas y presiona Triángulo para girarla. Sully te dará la pista del cuaderno. Ábrelo. ¿Ves el dibujo de las cuatro armaduras? Son, curiosamente, clavaditas a las de la sala. En el dibujo cada una de ellas aparece con un arma a su lado. El primer dibujo muestra la estatua que porta un escudo mirando hacia un hacha. Localiza la estatua que porta el escudo en la sala. Localiza también la que porta el hacha.¿Las tienes? Bien, es sencillo. Simplemente tienes que girar la estatua que porta el escudo hasta que quede mirando hacia la que porta el hacha, tal y como queda en el cuaderno. En el dibujo la estatua que porta el hacha también mira a la que lleva el escudo, por lo que debes girar también la que porte el hacha para que quede orientada a la que lleva el escudo, de forma que quedarán mirándose la una a la otra. Te quedan dos. Ve hasta la estatua de la maza y gírala para que quede mirando a la que lleva el escudo. Y haz lo propio con la estatua que te queda, la de la espada; oriéntala para que quede mirando a la del hacha. Si has seguido las indicaciones al pie de la letra se te habrá abierto una puerta secreta en la chimenea. ¡Adelante! Cuando caigas a la cueva, avanza hasta el paso angosto. Sigue hasta llegar al agua y bucea para llegar al

TIROTEOS

Durante todo el juego tendrás que enfrentarte a los hombres de Marlowe en tiroteos y escaramuzas. La clave es buscar las coberturas. Protegerte de sus disparos es fundamental para salir victorioso. Agáchate tras cajas, muros; ocúltate tras paredes y puertas. Asómate para apuntar presionando L1 y dispara presionando R1. Esta es la mecánica de los tiroteos: Busca un sitio donde cubrirte + Asómate + Dispara + Vuélvete a cubrir. ¡No te vuelvas loco, busca siempre un lugar donde protegerte del fuego enemigo! Elige el arma en función del lugar en el que te encuentres y los enemigos a eliminar. Las escopetas son ideales para los espacios pequeños, pues resultan muy dañinas en distancia corta. Por el contrario, si tus enemigos están alejados, utiliza un rifle con mira telescópica.

CONSEJOS:

Antes de adentrarte en el peligroso mundo de Ehb, te obsequiamos con algunos trucos y consejos básicos para que tu aventura sea lo más provechosa posible.

• SUBIDAS DE NIVEL

Al subir de nivel ganas puntos de habilidad, aptitud y talentos.

- Habilidades: Acciones nuevas que tu personaje podrá utilizar una vez compradas, quedan asignadas a cada uno de los botones principales del mando (X, triángulo, etc.). Hay nueve habilidades que aprender, pero no se consiguen puntos de habilidad en cada nivel, sino aproximadamente cada 2 o 3 que subas.
- Aptitudes: Son mejoras para tus habilidades. Al adquirir aptitudes puedes personalizar los efectos de tus habilidades para que se ajusten a tu estilo de juego. Ganas un punto de aptitud en cada nivel, excepto en el nivel 5, donde conseguirás un punto de bonificación. (Solo tienes 5 por cada habilidad, elige bien pues tendras que escoger entre 2 aptitudes).
- Talentos: Son mejoras generales para tu personaje y no están restringidas a ninguna habilidad. Hay tres grupos de talentos y en principio solo puedes acceder a los del primer grupo. El siguiente grupo queda desbloqueado al acceder al nivel 10.

• GUARDA SIEMPRE QUE PUEDAS:

Nunca sabes lo que te aguarda a la vuelta de la esquina, ni qué peligros vas a tener tres pasos más allá. Aunque creas que estás a salvo, en cualquier momento un enemigo puede matarte si te despistas. Por esto mismo, nunca te confíes. El lema que debes tener siempre en mente es: guardar es gratis, así que ¿por qué no hacerlo siempre que puedas?

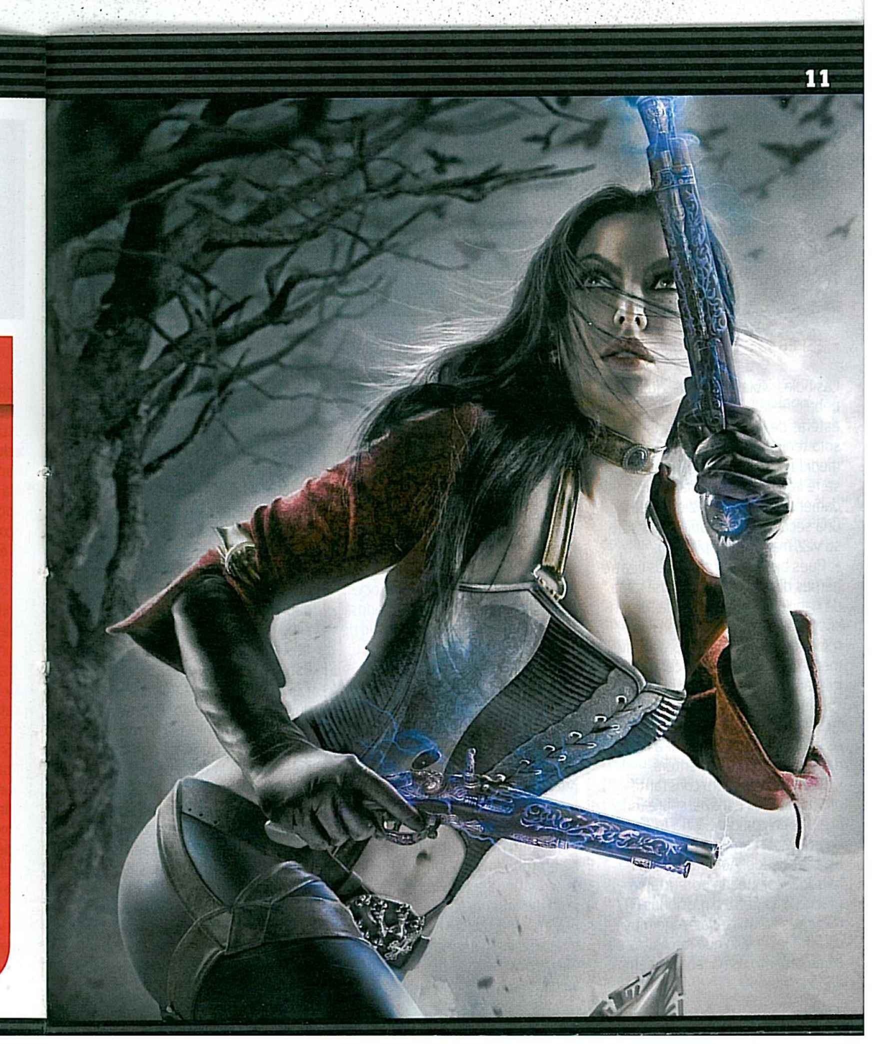
- Una de las mayores molestias en *Dungeon Siege 3* es que, cada vez que acaben con tu vida, tendrás que volver a cargar la última partida que tengas guardada. Esto es realmente un fastidio si vas de sobrado y, por ahorrar tiempo, no guardas casi nunca, por tanto aprende la lección y guarda siempre que puedas.
- Cada vez que veas una luz amarilla y vertical significará que tienes un punto para salvar la partida. Están bien distribuidos en cada uno de los escenarios más importantes que atravesarás en Ehb, por lo que, si lo haces, no tendrás por qué temer a la muerte, ya que reiniciarás en un punto seguramente muy cercano.

MISIONES SECUNDARIAS

A lo largo de esta guía nos encargamos de describirte paso a paso las misiones principales y necesarias para terminar la historia del juego. Sin embargo, a lo largo de tu camino te toparás con multitud de aldeanos y todo tipo de personajes que aparecerán con una admiración en la cabeza. Cuando los veas, habla con ellos para que te den información y te asignen una misión secundaria

Recompensas

- Tras completar cada una de estas misiones, deberás volver a hablar con la persona que te concedió la tarea. Entonces podrás elegir si deseas que te dé una recompensa, las cuales irán desde dinero, hasta objetos de valor. Algunas misiones tendrán finales diferentes en función de tus actos.







AMPLIFICADOR

Desde la segunda misión del juego tendrás en tu poder un arma nueva y muy poderosa para el cuerpo a cuerpo: el Amplificador. Pulsa cuadrado para atacar con él y realizar combos muy efectivos contra grupos de enemigos. Además, podrás rematar a tus enemigos con un golpe final más fuerte pulsando triángulo cuando se te indica en pantalla.

Niveles de poder:
- Remate: Ataque de remate mejorado.
- Ultraataque: Realizas remates más potentes aún y posees una combinación de golpes más larga.
- Ultraabsorción: Repone del todo tu energía cuando realizas un ultraataque.
- Combos más rápidos: Tienes la posibilidad de realizar remates y ultraataques con combos mucho más cortos.

dehacerte de los grupos de milicia que ves en lo balcones. Asimismo, utiliza la Explosión Alfa (L1 + X) para allanarle el camino a Kuo. Continúa matando miembros de la milicia por los tejados y recoge el paquete en la ubicación que te señala el minimapa.

Verás una cinemática que te indica que debes ir al laboratorio de Wolfe. Usa los cables de red eléctrica para avanzar con mayor velocidad y elimina a los enemigos que salgan a tu paso. Tras reunirte con Wolfe verás otra escena muy importante, ya que te otorgarán el ICR (más adelante sabrás por qué). Cuando despiertes obtendrás el poder Pulso cinético (aprende bien su funcionamiento, pues es crucial en la aventura). Tan solo se trata de acercarte a cualquier vehículo y mantener pulsado R2, apuntar bien, y presionar R1 para lanzar.

Tendrás la posibilidad de utilizarlo para el bien, si lanzas un coche al soldado de la milicia, o para el mal si te deshaces del grupo de policías que te señalan. Es tu decisión. Cuando termines la misión, recibirás 500 PE.

4 - OBJETOS PERDIDOS

Esta misión tiene que ver con uno de los secretos con los que cuenta el juego. A lo largo de la aventura te encontrarás con palomas mensajeras distribuidas y marcadas en el minimapa. Tras derribarlas, estas te darán dispositivos de audio. Intenta conseguirlos todos.

Dirígete a la torrer del reloj marcada en el minimapa. Evidentemente, para llegar antes deberás recorrer una serie de tejados. Escala hasta lo más alto y busca la paloma guiándote por su situación en el minimapa. Apúntala y usa la Explosión (L1 + X) para derribarla (la descarga alfa no te servirá). Ahora simplemente baja y coge tu primer dispositivo de audio de la paloma.

Este audio te asignará el nuevo objetivo de encontrar al menos tres fragmentos de núcleo explosivo para incrementar tu capacidad de energía. Puedes pulsar L3 para utilizarlo a modo de radar y que te detecte la ubicación de los fragmentos más cercanos (aparecen como puntos azules). Tras





otro lado. Llegarás a un barranco. Tienes que saltar al saliente que queda a tu izquierda. Llega hasta la pared opuesta y trepa. Ve avanzando hacia la derecha hasta que puedas saltar a la abertura del pozo. Trepa por él. Bien, has llegado donde querías, pero la zona está bien vigilada. Sin salir de tu escondite, presiona Cuadrado para arrojar a tu enemigo más cercano por el agujero sin ser detectado. Uno menos. Sal y hazte con el fusil que portaba tu víctima, un AK-47.

Avanza por la derecha ocultándote tras los soportales. Encontrarás a otro enemigo de espaldas a ti, blanco fácil para ser eliminado de forma sigilosa. Otro menos. A partir de aquí ya es más difícil continuar avanzando sin que te detecten, por lo que te recomendamos que retrocedas a los soportales de los que vienes. En la parte derecha del muro encontrarás salientes por los que trepar. Sube y parapétate agachado. Desde aquí tendrás una amplia visión de tiro y podrás utilizar la cobertura del muro para evitar el fuego enemigo. Elimina con el fusil a todos los vigilantes, que son unos cuantos... Ten cuidado con tu flanco derecho, pues ahí no tienes cobertura y te pueden sorprender. Ten especial cuidado con los escopeteros. Si te sorprenden por ese flanco estás perdido. No te preocupes por el lado izquierdo. Pese a que no hay muro, no tienen forma de subir por ahí ni ángulo para alcanzarte desde abajo. ¿Conseguido? Bien, coge aire.

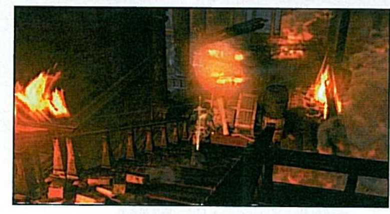
Baja y date un paseo por el escenario para recuperar munición. Sustituye la pistola por las armas micro que encontrarás. Tienes que trepar por los salientes del edificio opuesto al que te encontrabas, dejando el chateau a la derecha. Nada más subir, te recibirá un enemigo armado con una recortada. Dale lo suyo antes de que se te adelante y avanza. Sigue las instrucciones que te da el juego para el uso de granadas y acaba con los enemigos del suelo. Baja. Avanza por la derecha. Más enemigos. Cúbrete y lanza otra granada. ¿Fácil? Bueno, ahora tendrás más acción. Avanza y supera el paso angosto de la derecha. Sube por las escaleras y...
¡Toca ayudar a Sully! Lanza una granada a ciegas y baja. La mejor forma de acabar con todos es aprovechar las coberturas y usar el fusil AK. Procura que los escopeteros no se te acerquen más de la cuenta. Cuando te queden pocos utiliza la lucha cuerpo a cuerpo, que sin duda es mucho más vistosa. Al que hay arriba le puedes sorprender subiendo las escaleras. No se espera tu visita, así que le puedes coger por detrás y eliminarle con Cuadrado.

¿Hecho? Rastrea la zona para recuperar munición y sube al edificio con Sully. Echad la puerta abajo. Déjate caer por el agujero de la izquierda. Tras el hallazgo del cadáver, baja por la trampilla de la izquierda. Bien, toca resolver el puzle. El cuaderno te da una gran pista. Quizá lo primero que te venga a la mente es que hay que ordenarlas tal y como están en el dibujo, pero no; tienes que avanzar por ellas en el orden y número que aparecen en el cuaderno. Colócate en la baldosa de salida, que es la que tiene dibujada una medialuna y un círculo. Hay que completar 4 baldosas del primer grupo, tal y como pone en el cuaderno. Mirando hacia el otro extremo del cuarto, avanza en línea recta hacia la siguiente baldosa, gira a la baldosa de la izquierda, gira a la baldosa de la derecha y otro giro hacia la baldosa de la derecha. Bien, ya hemos completado el primer grupo de baldosas. Pasamos a las baldosas con una X dibujada. Hay que completar 3 de este tipo. Tal y como has quedado orientado, gira a la izquierda para pasar a la primera baldosa tipo X, otro paso al frente para llegar a la segunda baldosa X y ahora gira a la baldosa de la izquierda. Bien, ya están las 3 baldosas X.

Tal y como has quedado orientado gira a la baldosa de la izquierda. Gira a la baldosa de la derecha. Nuevo giro a la baldosa de la derecha. Y pasa a la baldosa de enfrente. En total 4 baldosas. Volvemos a las X. Gira a la baldosa de la derecha. Pasa a la baldosa de enfrente. Otro paso a la baldosa de enfrente. Gira a la baldosa de la izquierda. Gira de nuevo a la baldosa de la izquierda. Y giro a la baldosa final de la derecha. Si has seguido las indicaciones al pie de la letra se habrá abierto una puerta secreta a tu derecha. ¡Enhorabuena!
Bien, obviamente avanza por la puerta secreta. Llegarás a una habitación muy oscura. No te impacientes, Sully la iluminará. Déjales que hablen hasta que te den la pista de lo que hay de interesante en la habitación. Tras el hallazgo del pasadizo secreto, baja por la abertura. Llegarás a una cripta. Nuevo puzle. Este es más complicado. Cuatro emblemas con forma de animal: águila, caballo, cabra y león. El cuaderno te da la pista sobre la posición de dos de ellos, el águila y el caballo. Basta con colocar el emblema del águila en el centro de los 3 símbolos que el cuaderno te muestra que lo rodean. Luego coloca al caballo en la posición indicada respecto al águila. Ya tenemos dos, pero quedan la cabra y el león. Para dar con la posición de estos tendrás que darte un paseo por la zona. En las paredes encontrarás los mismos emblemas del puzle. A la izquierda del cuadro de mandos del puzle encontrará el del águila, donde podrás corroborar la exactitud de lo que te muestra el cuaderno. En las paredes opuestas encontrarás los dos que te faltan, el león y la cabra. Enfrente de cada emblema, en el suelo, encontrarás los símbolos que deben colocarse alrededor del mismo. Basta con colocarse en la baldosa de la que quieras conocer su símbolo y observar el panel central, donde aparecerá iluminado el símbolo de la baldosa que pisas. Si no lo ves bien, aleja la luz de la antorcha, pues se ven mejor en la oscuridad. Ahora solo tienes que volver al cuadro de mando del acertijo y colocar los emblemas que te quedan, de forma que queden rodeados por los símbolos desvelados y... ¡Listo! Ya puedes continuar. Cuando te hagas con el artefacto que buscabas, sal por donde habías venido. ¡Os la jugaron!

CAPÍTULO 7

Pues eso, que como te alejes de Sully y su antorcha vas a acabar devorado por los bichitos. Sigue a tu colega hasta el muro y ayúdale a subir. Cuando estéis arriba no te pares a disfrutar de los graficazos del juego, no es momento para ello. ¡Corre! Y mientras lo haces presiona Cuadrado de vez en cuando para quitarte a las arañas que consiguen trepar por tu cuerpo. ¿Salvado? Ahora tienes que dejarte caer por el agujero que hay a tu derecha para pasar al piso de abajo. Avanza por la derecha hasta el extremo de esta zona y cuélgate por el saliente.









• ESFERAS DE ÍMPETU:

Las bolas violetas que ves justo debajo de la barra de salud son las esferas de ímpetu. Comenzarás solo teniendo una de ellas, pero a medida que avances en la historia se te irán añadiendo más, aproximadamente una cada vez que veas una secuencia de dibujos (lo que, a su vez, marca los capítulos).
- Pues bien, cada uno de los cuatro héroes disponibles tiene una rama de habilidades denominada "defensiva", la cual incluye siempre una habilidad que les curará progresivamente. Estas aptitudes curativas gastan siempre una esfera de ímpetu, pero te servirán para recuperar tu salud progresivamente, lo cual es esencial para sobrevivir a lo largo del desarrollo de la aventura.
- Permanece atento constantemente a estas esferas, sobre todo si estás en combate, y no te olvides de activar la curación para evitar así caer herido. Además, ciertas habilidades pueden potenciarse gracias al ímpetu, si presionas RT/R2 antes de utilizarlas. Algo muy de agradecer si lo que necesitas en ese momento es hacer, por ejemplo, daño adicional.

• COMPAÑEROS DE EQUIPO:

Lo mejor de este juego, sin duda, es la posibilidad de jugar íntegramente en cooperativo. Aprovecha esta circunstancia y coopera con tu compañero para superar la aventura con mayor facilidad.
- Si te matan, en vez de reiniciar inmediatamente la partida, quedarás tumbado en el suelo y cabrá la posibilidad de que tu colega de batalla te salve el cuello. El proceso lleva poco más que dos segundos, y sin duda te sacará de multitud de apuros durante el juego.
- El mecanismo es muy sencillo: cuando veas que tu compañero ha quedado totalmente debilitado, búscale en el escenario tumbado en el suelo (a veces te será difícil encontrarle) acércate a él y mantén pulsado el botón de acción para resucitarle.
- Como te habrás imaginado, estar pendiente de tu compañero se torna en fundamental, ya que de que él se mantenga vivo dependerán en gran medida tus propias posibilidades en la partida. Si tu compñaero muere, todos se centrarán en ti, y muy pronto casi seguro seguirás su destino.

• INDICADOR DE DESTINO:

Perderse en el mundo de Ehb es bastante fácil. Enseguida te darás cuenta de que en el menú no existe ningún tipo de mapa que te marque las zonas por las que has pasado, o aquellas que tendrás que visitar. Tan solo se muestra un minimapa que aclara los caminos más cercanos que tienes a tu alrededor -puedes cambiar entre dos zooms presionando la flecha de abajo del pad/cruceta-, así como verás una simple flecha que indica únicamente si tu destino se encuentra al Este, Oeste, Norte o Sur.
- Sin embargo, la solución es fácil: durante el desarrollo de cada misión no perderás nunca el camino hacia donde tienes que ir ya que, solo presionando la tecla de arriba del pad/cruceta, te aparecerán, en el mismo escenario, una serie de bolas mágicas en línea que te guiarán metro a metro perfectamente hasta el destino de tu misión.
- Ten cuidado algunas veces, ya que ciertas misiones te piden encontrar varios objetos en los alrededores que el indicador no te señalará. Solo en esas ocasiones no tendrás que hacerle caso.

• APTITUDES Y TALENTOS:

A pesar de que las nueve habilidades las podrás aprender por completo, no ocurrirá así con las aptitudes ni con los talentos. Cada una de estas nueve habilidades tendrá a su vez dos tipos de aptitudes para potenciarlas, pero solo podrás asignarle un punto por cada nivel que subas, y tienes como límite cinco puntos para gastar en cada aptitud.
- Por tanto, piénsate dos veces, cada vez que subas de nivel, en qué tipo de aptitud y para qué habilidad vas a gastarte tus puntos. Verás que cada una de las dos aptitudes diferentes tiene un color distinto: una marrón y otra azul. La marrón aumentará en general los atributos más físicos de la habilidad, mientras que la aptitud de color azul incrementará la parte mágica de la misma.
- Tampoco podrás obtener todos los talentos al completo. Elige sabiamente la medida en la que gastas los puntos de talento; ya que esta parte es la que afecta directamente a los atributos de tu personaje, y se irán desbloqueando más conforme subas de nivel.



JEFES FINALES

A lo largo de la aventura te encontrarás con numerosos enemigos que aparecerán con una barra de vida especial y su nombre encima de sus cabezas. Muchos de ellos son simplemente monstruos habituales, pero más resistentes que los del resto de su raza, y no te supondrán mucha complicación. Sin embargo, habrá otros que sí podremos considerar jefes finales, y serán todo un desafío a tu habilidad en el juego.

La paciencia es la clave
- En la mayoría de ellos te darás cuenta de que, con sobrevivir a base de ímpetu y atacando cuando tengas la oportundad, te será suficiente para vencer. Eso sí, necesitas paciencia.
- Dentro de este método hay otra faceta clave: ¡No pares de esquivar!

• INVENTARIO:

A diferencia de otros juegos de este estilo, en ***Dungeon Siege 3*** podrás almacenar y llevar en tu inventario un gran número de objetos. De hecho, en un primer momento te parecerá infinito, pero no lo es. Tiene un límite y, llegado el momento, tendrás que deshacerte de viejas cosas si quieres seguir adquiriendo otras mejores.
- Para eliminar la carga que no quieras llevar tienes dos posibilidades. O bien hablas con un comerciante en los distintos puntos de la aventura donde se encuentren, a los cuales podrás venderles tu mercancía por grandes sumas de dinero, o bien decides transmutar lo que te sobra en oro (presionando X o cuadrado en consolas) para deshacerte de aquello que no quieras en cualquier lugar y momento, con el inconveniente de que te darán menos dinero.
- El menú para equipar objetos es bastante sencillo de utilizar. Fíjate en que lleves las armas y armaduras más potentes de las que dispongas. Suelen aparecer arriba en la lista al tener más valor, pero también verás los atributos que te dan o quitan.




conseguirlos habrás completado la misión y ganarás 500 PE.

5 - EL KARMA ES UNA MIERDA

Se trata de la primera misión en la que tendrás que elegir el karma que prefieras. Te recomendamos que, antes de elegir cualquiera de las dos misiones, grabes la partida para optar a los dos trofeos y a los dos tipos de karma. Más adelante lo agradecerás. Debes recordar que cada vez que elijas una misión de karma, ya sea roja o azul, la otra desaparecerá.

Cuando termines cualquiera de estas dos misiones aparecerán nuevas misiones secundarias como silenciar a los artistas callejeros (la cual te otorgará el trofeo 'Buen gusto') y se desbloqueará la nueva y flamante función de Contenido de usuario, donde podrás crear tus propias misiones y compartirlas con el resto de jugadores a través de internet.

◇ SACAR LA BASURA

Si escoges la misión de color rojo obtendrás karma maligno y perderás la misión 'Buen samaritano'.Tu objetivo será realizar la electrosucción de dos hermanos, ubicados en diferentes lugares.

Dirígete al punto marcado en el minimapa y presiona R1+cuadrado repetidamente cerca del primer hermano para electrosuccionar su salud y energía. Una vez lo tengas, muévete a la siguiente posición para electrosuccionar al segundo hermano. Se encuentra entre el grupo de barcos que te marca el minimapa.Tendrás que derrotar a algunos soldados de la milicia entre tanto y buscarlo para completar la misión con otros 500 PE.

◇ BUEN SAMARITANO

Si escoges la misión de color azul, obtendrás buen karma y perderás la misión 'Sacar la basura'. Tendrás que eliminar a los miembros de la milicia con lanzacohetes. Tras conseguirlo, debes ayudar a los policías a atrapar al soldado de la milicia para que puedan interrogarle (sírvete de tu propulsor de electricidad cuando estés en el aire para avanzar más rápido -R1-).

CONTENIDO DE USUARIO

Las misiones de contenido de usuario son una de las grandes novedades en esta segunda parte de *InFamous*. Se activarán una vez que hayas finalizado las misiones 'Sacar la basura' o 'Buen samaritano'. Aparecerán como puntos de color verde a lo largo y ancho de New Marais. Permanece atento y actívalas de vez en cuando para alargar notablemente tu experiencia de juego. El equipo de Sucker Punch tiene una buena cantidad de ellas ya preparadas para tu disfrute.

Crea tus misiones:
- Entra en el menú pausa y selecciona contenido de usuario para jugar a misiones creadas y compartidas por otros jugadores, o crear las tuyas propias. ¡Desata tu imaginación!

Tras alcanzarle, finalizas la misión con 500 PE más.

6 - EVOLUCIÓN

En esta misión aprenderás a utilizar tus puntos de experiencia PE para desbloquear poderes. Elimina a seis soldados de la milicia en el lugar indicado (entre tanto podrás impedir un secuestro para obtener buen karma). Una vez lo consigas, accede al menú Poderes (cruceta derecha) y desbloquea Descarga tenaza por 400 PE. Utiliza este nuevo poder (como Descarga alfa, pulsando L1+R1) y luego aprende a cambiar entre poderes mediante la cruceta izquierda y presionando R1. Aquí termina la misión y obtendrás 500 PE más.

7 - BERTRAND SUBE AL ESCENARIO

Ahora podrás desbloquear nuevos poderes. Accede al menú poderes desde pausa o presionando la cruceta derecha. Tras adquirirlos, observarás una escena que te lleva a dos horas después. Seguidamente te asaltarán nuevos monstruos que no has visto hasta ahora. Vienen en grandes grupos y usan sus brazos con forma de grandes cuchillas para atacarte. La mejor forma de aniquilarlos es utilizar el amplificador a base de tus mejores combos.

Una vez acabes con ellos, verás una secuencia que te emplazará a seguir el coche de Bertrand. La mejor forma de perseguilre es con la ayuda de los cables de red eléctrica. Intenta trasladarte seguidamente de uno a otro para alcanzarlo. Una vez lo consigas, verás otra secuencia. Ahora tendrás que destruir un helicóptero que te lanzará constantemente misiles y te disparará con su metralleta.No pares de moverte y dispárale tus descargas eléctricas tradicionales sin parar (L1 + R1) Otra buena forma de acabar con él es coger un vehículo y lanzárselo. Tú eliges. Finalizará la misión y te recompensará con otros 500 PE más.

8 - MIEDO A LA BOMBA

Ahora el chico de la calle te comentará que ha encontrado un objeto brillante en un muro. Tendrás que ir a investígarlo y verás que son bombas lapa. Tienes que drenarlas utilizando R2 (al igual que absorves la electricidad) y así recogerás el fragmento y recibirás 500 PE.

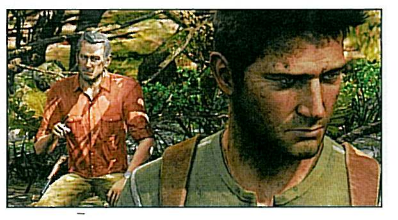
Tras la misión se añadirán dos misiones adicionales de distinto Karma: Salvar al guardia de la bomba, drenando la energía y recogiendo el fragmento (buen karma), o bien robar el fragmento que tiene un ciudadano. Como siempre, la elección es tuya.

9 - A LA CAZA DE WOLFE

La misión comienza encima del Casino. El tiempo te llevará tres horas más tarde, mientras esperas a que una persona salga de este famoso local de apuestas.

Ahora tendrás que seguirle hasta la posición final, pero siempre desde los tejados, de forma que no te detecte en ningún momento. Ayúdate como siempre de los cables de red eléctrica para ir más rápido, y desciende una vez llegues al punto para matar a los guardias y derribar la primera





Avanza por las tablas hasta que no puedas más y salta a la lámpara. Desde ésta, salta al saliente del lado opuesto al que vienes. Sigue trepando hasta que alcances el techo. Avanza y déjate caer al piso de abajo. Vaya, esto se va a poner un poco "caliente"... Avanza pegado a la pared hasta que no puedas más y salta de frente a los maderos. Sigue trepando hasta llegar a la viga que atraviesa de pared a pared. Comenzarán a dispararte. Avanza por la viga hasta llegar a su otro extremo, donde podrás cubrirte tras los ladrillos que aún aguantan. Puedes disparar mientras estás colgado, así que no dudes en acabar con los enemigos que están enfrente. Pasa al otro lado de la viga y continua avanzando colgándote por la pared. Sube. Un enemigo te sorprenderá. Elimínalo y ayuda a Sully a pasar. Tienes que tirar abajo esa viga para que quede atravesada y le sirva de pasarela. Cúbrele mientras cruza. Luego, avanzad en dirección contraria. Cuando lleguéis a la abertura que hay sobre vosotros, ten cuidado con los enemigos que te disparan desde arriba. Tras el intento por subir, continúa por la puerta que se ha abierto a la izquierda. Baja las escaleras. Cuando el suelo se derrumbe, avanza por la viga de la izquierda pegado a la pared. Cuando no resista más, trepa por los salientes que hay sobre tu cabeza. Llega hasta arriba y gira a la derecha para continuar pasando de madero en madero. Sabemos que quieres salir por arriba, pero no puedes. Cuando no puedas seguir avanzando déjate caer al saliente de abajo. Coge impulso y salta hasta donde está Sullivan. Cuando pases la puerta, comprobarás que la cosa está que arde... Un grandullón vendrá a recibirte. Dale lo suyo en lucha cuerpo a cuerpo. Baja las escaleras. Hay unos cuantos enemigos. Cuando acabes con ellos sube por la rampa de la izquierda, junto a la puerta. Avanza hasta que te encuentres colgado de la barandilla de las escaleras. Sube las escaleras con Sully. Nate se quedará atrapado por una madera que ha cedido. En lo que Sully se encarga de liberarte, tú encárgate de disparar a los dos enemigos que llegan de arriba. Sigue subiendo hasta que se venga abajo el tramo de escalera que te separa de Sully. Salta de frente hasta el saliente. Luego date prisa en avanzar hacia la derecha antes de que te alcancen los escombros. Continúa y ayuda a Sully a subir la barandilla. Sigue trepando en vertical por lo que queda de escaleras hasta alcanzar la puerta de arriba. Gira a la derecha y déjate caer al piso de abajo. Cuidado con los dos enemigos que te sorprenderán. Sigue hasta llegar a una zona más abierta. Hay numerosos enemigos, así que busca coberturas y acaba con ellos. Avanza hasta que encuentres una parte del techo que ha quedado semiderruida formando una rampa entre el piso en el que te encuentras y el de arriba. Sube por ella. Continúa hasta la escalera, salta a ella y sube. Ahora no podemos darte más consejo que... ¡Corre! ¡O acabarás derrumbándote con el edificio!

PLATAFORMAS

- Los saltos y la escalada son una constante en la saga *Uncharted*. A veces puede que no encuentres ese saliente por el que tienes que continuar o el canalón al que tienes que saltar. Presta atención al relieve y los colores de las piezas que componen tu entorno. Por las que puedes trepar suelen tener un color más chillón, como los canalones y tuberías de color amarillo o salientes de color rojizo. Suelen formar un gran contraste con el resto de colores que los rodean. Otra cuestión que te puede traer de cabeza es la altura. A veces creemos que Drake puede caer sin problemas desde una altura que luego resulta ser letal. Explora tu alrededor en el camino de lo alto al suelo. Si no ves salientes donde agarrarte, es probable que Drake pueda bajar de un salto.

CAPÍTULO 8

No puedes pasar por la puerta. Tienes que trepar por la izquierda, avanza colgado sobre la puerta hacia la derecha y salta al saliente. Avanza y baja las escaleras. Otra puerta cerrada. Tienes que trepar por la derecha. Tras el derrumbamiento, avanza por la derecha y dobla la esquina. Sigue subiendo hasta que puedas volver a doblar la esquina por donde venías. Cuando llegues a la ventana, entra por ella. Aprovecha tu posición elevada para eliminar un guardia desde arriba tirándote sobre él. Una vez abajo encárgate del resto. Cuando llegues al piso más bajo, elimina a los que te queden y hazte con el AK47, con las granadas y el arma micro. Ve hacia la puerta y presiona Triángulo para dejar entrar a Sully. Luego ve con él a la puerta del otro extremo y moved el mecanismo para abrirla. Ve hacia la puerta del candado y dispárale para abrirla. Avanza hasta el pozo y cuélgate del cesto, Sully te bajará para que no sufras daños con la caída. Cuidado, más adelante hay enemigos. Cuélgate del muro y espera a que se acerque uno de ellos, cuando le tengas lo suficientemente cerca, presiona Cuadrado y elimínalo sigilosamente. Ocúltate junto al quicio de la puerta y elimina al guardia. Cuando el tercero descubra el cuerpo del enemigo que acabas de eliminar, aprovecha para ganarle la espalda y eliminarle por detrás. Ve hasta la sala del fondo y trepa por la pared de la derecha. Cuando llegues arriba , verás a Sully tratando de entrar por una puerta con candado, dispara al candado para facilitar el acceso. Salta el agujero y avanza hasta la puerta hasta que Sully te la abra. Avanza hacia el arco que hay en el extremo opuesto de por donde vienes. Sube las escaleras. Avanza por la derecha. Cuando llegues al primer enemigo, pulsa Cuadrado para eliminarle saltando sobre él. Acércate hasta el siguiente sin que te detecten. Agáchate a su espalda y pulsa Cuadrado para eliminarlo sigilosamente. Espera a que el siguiente doble la esquina y, cuando te dé de nuevo la espalda, aprovecha para sorprenderle. A partir de aquí es más complicado avanzar sigilosamente. Inténtalo por todos los medios, pero si no lo consigues ten cuidado con el francotirador que hay arriba, prioriza su eliminación. Busca una cobertura desde la cual tengas visibilidad para eliminar el mayor número de enemigos y ve despejando la zona. Cuando hayas terminado, adéntrate de nuevo en el castillo y sube las escaleras. Rodea esta planta circular hasta llegar a las escaleras que suben a la planta de arriba. Varios enemigos te sorprenderán a bocajarro. Ten cuidado con los que




• ESFERAS DE SALUD:

Aunque, gracias a las esferas de ímpetu podrás curarte poco a poco en el momento que lo veas necesario, siempre que tú lo estimes oportuno; en ocasiones extremas esto no te servirá, ya que si te rodean los enemigos, perderás vida más rápidamente de lo que la recuperarás con este método.
- Para evitar que se den estos casos, en ocasiones ciertos enemigos soltarán esferas de vida y concentración (barra azul: el equivalente al maná de otros juegos), que rellenarán de forma instantánea y en mayor medida ambas barras indicadoras y que, por tanto, supondrán tu principal oportunidad de salvación cuando las cosas se tuerzan.
- Procura no desperdiciarlas, sobre todo cuando te veas en los momentos más complicados del juego; ya sea frente a un jefe final o rodeado de incontables enemigos. Para ello, lo mejor es calcular adecuadamente y esperar hasta estar lo suficentemente debilitado, pero sin llegar a morir, para aprovechar, de esta forma, el efecto de las esferas en su totalidad.

DOS FORMAS DE LUCHAR

Cada uno de los cuatro héroes dispone de tres ramas de habilidades. Una de ellas corresponde a las de tipo defensivo, con las que cada héroe podrá, por ejemplo, curarse por sí solo. Sin embargo, aunque las otras dos ramas son distintas entre los personajes, se componen por un patrón común: y es que responden a dos formas/posiciones distintas de luchar, en mayor o menor medida, destinadas a los ataques cuerpo a cuerpo o a distancia.

Tipos de posiciones
- Lucas dispone de espada de una mano y dos manos.
- Anjali cambia entre su forma humana o ígnea.
- Katarina usará armas de corta o larga distancia.
- Reinhart cambiará entre magia dinámica o entropía.

• COMPRA - VENTA:

A pesar de que los mejores objetos y armas los conseguirás a lo largo del reino de Ehb, soltados por los enemigos al morir, encontrarás múltiples puntos repartidos, sobre todo en las ciudades, donde podrás comprar y vender equipamiento con total libertad si dispones de una buena suma de oro, claro está.
- Recuerda que, como en la mayoría de juegos de rol, las armas y armaduras están divididas por colores que diferencian la clase de equipamiento que nos encontraremos. Así, debes distinguir entre objetos comunes (cuyo nombre es de color blanco), objetos mágicos (cuyo nombre aparece de color azul), raros (cuyo nombre saldrá en verde), y únicos (cuyo título es de color dorado).
- Procura, por tanto, deshacerte siempre que puedas, ya sea transmutando o vendiendo a los comerciantes, de todos aquellos objetos que no vayas a utilizar por no estar a la altura, para así disponer en todo momento de espacio suficiente y llevarte las armas y armaduras más valiosas que encuentres en el campo de batalla.









POTENCIADORES KÁRMICOS

Cada nivel, su recompensa:

- Seguridad de civiles: los civiles casi no sufren daño con tus ataques (Nivel Guardián).
- Curación de grupo: si curas a un civil también afectara a otros cercanos (Nivel Campeón).
- Recarga energética: atacar a enemigos humanos rellenará tu energía (Nivel Héroe).
- Recarga del mal: tras una electrosucción, obtendrás energía ilimitada durante un lapso de tiempo. (Nivel Infame).
- Descarga en cadena: tras lanzar una descarga, la electricidad saltará entre objetos y enemigos cercanos. (Nivel Forajido).
- Bonus de espectador: Obtienes un punto de experiencia por matar a un civil. (Nivel Matón).

barricada de la milicia. Una vez lo hayas hecho dirígete hacia la segunda posición mediante los cables de red eléctrica. Una vez allí, prepárate para luchar con un buen monstruo.

JEFE - SAQUEADOR

Se trata de un bicho enorme que es capaz de escavar y avanzar por el suelo. Esquiva sus embestidas con círculo. No te pares a lanzar rayos, ya que no merece la pena. Céntrate en elevar vehículos y lanzarlos contra él, principalmente en los momentos en los que está bajo tierra. Si te atrapa, dispárale más rayos para, así, en cuanto salga, atizarle con ellos; es el mejor momento. Si te llega a coger, pulsa repetidamente R1 para escapar. Cuidado con el ácido que lanza.

Una vez le hayas derrotado, dirígete al punto del minimapa y entra en la camioneta. Tendrás que defender tu transporte de todos los enemigos que os acechan. Lo mejor es utilizar la descarga alfa constantemente, y lanzar alguna granada (L1 + cuadrado) a los vehículos que te disparan con lanzacohetes. Aprovecha los intervalos para recargar tu energía con la misma camioneta en la que te encuentras. Al concluir, verás una cinemátoca con lo que ocurre unas horas más tarde. Recibes 500 PE por esta misión.

10 - MALOS TIEMPOS

Esta misión comienza con Zeke observando en la lejanía con unos prismáticos. Tu objetivo será adentrarte en el bosque y registrar distintas garitas de guardias en busca de Kuo. Al poco de avanzar te surgirá la posibilidad de realizar una misión de karma malvado: eliminar a unos manifestantes. Como siempre es tu decisón.

Una vez vayas a la misión principal, dirígete hacia el punto del mapa para registrar la primera cabaña. Allí no estará, luego tienes que ir hacia el segundo punto del mapa y registrar nuevamente otra garita.

Mientras te desplazas de punto a punto, saldrá a tu paso un nuevo tipo de monstruos. Es clave que les dispares en la cabeza (si consiguen acercarse explotarán en tu cara). Prosiguiendo tu camino, tendrás que deshazerte de un soldado equipado con 'Gatling', justo antes de la segunda barraca.

Ahora tendrás que dirigirte a una tercera y última caseta, pero, para llegar, tendrás que lidiar con un buen número de monstruos explosivos y de cuchillas, así como con soldados de la milicia. Una vez llegues allí dirígete hacia la explosión que ves hasta que des en un vídeo con una chica llamada Nix.

Tras seguirla por un tiempo verás una escena y tendrás que ir de tejado en tejado matando enemigos, para finalmente vertir barriles de gasolina hacia el suelo, los cuales están situados en distintas azoteas (marcadas en el minimapa) Una vez hayas derramado toda la gasolina, prende los carteles de abajo con tus rayos y deshazte de toda la milicia. Recibirás 500 PE y un núcleo explosivo.

11 - SE ACERCA LA TORMENTA

Verás una escena en la que Zeke dice que va de espía (tiene puesto un traje de la milicia). En este vídeo te dará un núcleo explosivo. Ahora te saldrán en pantalla pequeños objetivos a cumplir. Tienes que eliminar a unos cuantos soldados de la milicia hasta que te suelten una carga iónica (color violeta).

Una vez la tengas en tu poder (observa el indicador de karma, en la parte superior izquierda de la pantalla), debes lanzar un vórtice iónico donde te plazca. Se trata de un nuevo poder muy devastador, úsalo con precaución. Así se acaba esta corta misión. Te darán 500 PE y desbloquearás poderes.

12 - DESGARRADO

Tras la breve secuencia inicial, se te presentarán dos alternativas: una misión buena y otra mala. Podrás elegir entre liberar a un grupo de policías para que te ayuden (misión azul) o la opción de ir con Nix a estrellar un vagón de tren lleno de explosivos (misión roja).

13 - DESGARRADO II

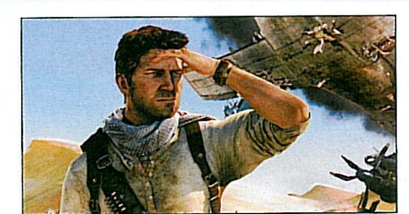
Como siempre te recomendamos que llegados estos puntos del juego grabes la partida, para que de esta forma tengas la oportunidad de elegir la otra misión disponible y obtener todos los logros. Una vez escojas el bien o el mal, no tendrás vuelta atrás:

- DIRIGIENDO EL ASALTO:

Si eliges esta misión de color azul perderás la misión ¡Buuum! Tu objetivo es liberar al ejército de policías veteranos que están encerrados, tal y como te aconsejó Zeke. Elimina a los milicianos que están en los vehículos y, tras limpiar la zona, libera a los policías de la jaula.

Dirígete con ellos a la mansión y una vez dentro tendrás que eliminar a una gran cantidad de milicianos. Camina hasta la cabaña para liberar a Kuo. Aparecerá una escena donde un mortero te disparará. Ahora tendrás que destruir los tres morteros en sus distintas ubicaciones. El método más rápido y eficaz es utilizar las tormentas iónicas en la dirección donde se encuentre el mayor número de enemigos. Ahora vuelve a la cabaña de Kuo.





portan escopetas y protecciones, pues estos no serán letales solo a corta distancia, sino que ofrecerán gran resistencia a tus disparos.

Cuando hayas terminado, trepa por el muro y sigue subiendo. Tras la cinemática te verás colgado en una cadena. Balancéate para darte impulso y llegar a la de la derecha. Haz lo propio para llegar al saliente de la derecha. Ve trepando con cuidado, prestando atención a los enemigos que te disparan desde arriba. Busca la cobertura de los salientes más grandes y elimínalos. Cuando llegues al punto más alto, salta la cadena y date impulso para llegar a la siguiente cadena, y de ésta a la ventana. Entra por ella. Sube arriba, te sorprenderán 3 enemigos. Prioriza la eliminación del francotirador. Rodea la zona y elimina los otros dos enemigos que te encontrarás arriba. Luego, centra tu atención sobre el pilar central que estás girando. Cuando des con ella, presiona Triángulo para abrirla. Nada más abrirla saldrá un grandullón, dale lo suyo luchando cuerpo a cuerpo y entra por la puerta. Toca resolver el puzle. Colócate sobre el símbolo del suelo y presiona L1 para usar la mira telescópica. Tienes que apuntar a la Estrella Polar, que es la estrella situada en el extremo del carro que dibuja la Osa Menor. Tanto la Osa Mayor como la Osa Menor son fácilmente reconocibles en el cielo. La Osa Menor es la constelación que queda a la derecha, y la Estrella Polar es la estrella del extremo de abajo en esta constelación.

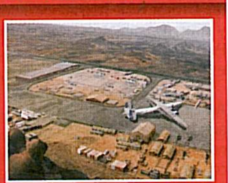
Cuando des con ella, baja en línea recta la mira para dar con la puerta de entrada. Está muy iluminada, sobre la base de la torre. Corre antes de que te alcancen los explosivos. Cuando llegues al lugar donde se han apostado tus amigos, hazte con el rifle de francotirador Dragón. Busca una cobertura y utiliza esta arma para eliminar a los enemigos cargados con RPG. La mejor cobertura es el pilar que queda en el extremo derecho de la base en la que te encuentras. Pégate al pilar. Puedes alcanzar a un enemigo asomándote por la derecha. Asomándote por la izquierda puedes acabar con otro. Cuando hayas acabado con este segundo, verás como un tercero que estaba a su lado se mueve buscando otra posición. Se ha situado bajo la torre de enfrente. El cuarto está en lo más alto de esta torre, a lo lejos. Y te queda un quinto enemigo que se acaba de situar a tu izquierda. Procura no asomarte cuando estén llegando los misiles y acabarás fácilmente con ellos. Cuando hayas terminado, sigue a tus compañeros. Cuidado con acertar en los saltos. En el último de ellos tienes que saltar antes a la cornisa de la izquierda y luego al saliente de abajo.

Toca acabar con los enemigos que patrullan la zona. Estudia sus movimientos y trata de eliminar al mayor número de ellos sin que te detecten. La luz de sus linternas les delatarán. Tienes que acabar con todos para desbloquear la cinemática. Cuando hayas terminado, sube a la puerta iluminada y flanqueada por dos estatuas. Toca puzle, pero fácil. Colócate en el símbolo sobre el suelo y pulsa L1. Lo que andas buscando está abajo, frente a la puerta que está en el lado opuesto a las escaleras por las que acabas de subir. Es una baldosa en el suelo con el símbolo de la Estrella Polar. ¿Localizada? Ahora, partiendo de la baldosa, sube la mira en vertical hasta dar con la entrada. Os pillaron. Muévete de cobertura en cobertura y ten cuidado con los francotiradores. Ve hacia Sully. Para desbloquear la cinemática tienes que probar con todas las posibles entradas. Cuando des con la entrada correcta, desbloquéala. Es el pilar central.

CAPÍTULO 9

Tras el conflicto con Charlie, llegarás a un nuevo puzle. En la sala, al fondo, encontrarás una manivela, pero aún no podrás hacer uso de ella. Tienes que subir por unas escaleras en compañía de Charlie. Arriba encontrarás braseros que tendrás que encender uno por uno con tu antorcha. Cuando termines, sal por una puerta situada en el lado opuesto al que habías entrado. Llegarás a una nueva sala. Tras encender el brasero Charlie y tú os encontraréis con unas amiguitas ya conocidas... ¡Arañas! Y ya sabes lo que toca, no alejarse de la luz. Enciende el brasero lejano lanzando la antorcha y salta a dicho lugar. Ahora toca encender el brasero que está arriba. Trata de colar la antorcha por la abertura que hay a la derecha, por donde no hay reja. Una vez encendido, salta a las cadenas de tu derecha. Balancéate para llegar a las siguientes. Ahora tendrás que balancearte hacia tu izquierda para llegar al saliente. Sube por las escaleras, pasa por la viga, ve hacia la luz. Date prisa o las arañas te alcanzarán. Coge la antorcha y lánzala al siguiente brasero. Salta. Charlie llegará a tu posición y te dirá que queda un último brasero que encender. Está abajo, a tu izquierda. No se ve muy bien por la oscuridad. Baja. Encontrarás una manivela como la que mencionamos antes. Muévela con ayuda de Charlie y cruza a nado hasta la posición de tus otros dos compañeros. Ahora toca mover la primera manivela. Hecho esto, tendrás que ir hasta el globo terráqueo y girarlo hasta hacer coincidir las siluetas iluminadas con partes del globo. La gran silueta iluminada es la Península Arábiga (hay atlas de geografía por si no fuiste ese día a clase...), así que búscala en el globo y hazlas coincidir. A lo mejor das con ella, pero la colocas en una orientación distinta a la silueta. Tranquilo, no desesperes. Para girarla, ve desplazando la esfera de

VERSATILIDAD



- Los fusiles y subfusiles de asalto son armas muy versátiles. Infligen un gran daño tanto a corta como a media distancia. Utilízalos si en la zona existen enemigos de todo tipo o si te encuentras avanzando y no conoces el terreno que va a aparecer ante ti. El AK-47 y el KAL 7 son los más comunes. Las armas micro no son tan precisas, pero también disparan un gran número de proyectiles por minuto. Además, cuentan con la ventaja de que se usan utilizando una sola mano, lo que las hace ideales para combinarlas con escudos antidisturbios.

PASO A PASO:

Te adelantamos las amenzas y peligros que tendrás que afrontar a lo largo de tu travesía por Ehb. Ten en cuenta que estas son solo las misiones principales.



NUNCA PIERDAS EL RUMBO

Aunque al principio no sabrás muy bien qué estás haciendo, dedícate a avanzar y sigue la flecha del minimapa hasta entrar en La Casa de Guardia de la Legión. A partir de entonces irás de misión en misión principal a lo largo de todo el juego sin mayores problemas, si sigues la flecha o el indicador de destino presionando arriba en el pad/cruceta.

Evita los monstruos

- Si te encuentras simplemente de tránsito por una zona, puedes esquivar a los enemigos que te salgan a tu paso y no tendrás porqué luchar. Al pasar de zona estos automáticamente desaparecerán.
- Explora cualquier recoveco en busca de cofres escondidos. Siempre pueden darte algo de gran valor.

• MISIÓN INICIAL:

- Entra en la La Casa de Guardia de la Legión y explora todos los rincones. Usa RB/R1 para abrir los cofres. Vete equipando con lo nuevo que encuentres en el menú del botón SELECT-BACK. Busca cofres escondidos y ve rompiendo las maderas para avanzar. Recoge las esferas de vida siempre que las encuentres para curarte. Habla con Marten Guiscard y síguele. Prende los tres barriles seguidos de pólvora con el botón de acción y cruza el puente.

- En el Campamento del Peregrino sigue a Marten Guiscard y explora todo el campamento (hay Objetos de valor). Avanza al puente de la derecha y ¡cuidado con la pelea tras la conversación! Trata de esquivar, bloquear y sobre todo retroceder cuando te veas herido.

• BÚSQUEDA DE SUPERVIVIENTES:

- Baja las escaleras y deshazte de las arañas. Sube y explora bien todas las salas. Vuelve a subir arriba del todo para regresar hasta el Camino del Peregrino y girar por la derecha, siguiendo la flecha.

- Avanza por el bosque explorando hasta la señal marcada en el minimapa. Habla con Ladislas y, después, entra en el Arroyo del Cuervo bajo. Habla con todos los aldeanos de la ciudad que veas (Si quieres misiones secundarias). Llega hasta el punto señalado en el minimapa gracias al indicador de destino (pulsa la flecha arriba del pad - cruceta). Habla con Katarina allí, y después avanza hasta el Bosque occidental.

- Atraviesa el bosque hasta el punto del minimapa (recto puedes enfrentarte a Ottokar para una misión secundaria. Es poderoso). Toma la bifurcación de la derecha hasta la Caverna de Cantotormentoso. Habla allí con Leona y avanza por los estrechos y oscuros caminos de la Caverna siguiendo la flecha y matando a los enemigos a tu paso. Termina con Barbat y llega al punto del minimapa para enfrentarte a tu primer jefe: Vera.

JEFE - Vera:

No pares de moverte y atacar. Sobre todo esquiva y usa el ímpetu para curarte siempre que puedas. Una vez te hayas deshecho de los enemigos de alrededor, atácala con todo lo que tengas. Repite este proceso hasta acabar con ella.

• PREGUNTAS SIN RESPUESTA:

- Acude al punto para salvar a Armand (que regresará él solo) y a Anjali (o quizá otro héroe aleatorio) que será tu compañera. Distribuye sus puntos de nivel y sal de la cueva. Regresa por el Bosque occidental hasta llegar de nuevo al Arroyo del Cuervo bajo.

- Habla con Grigori (sigue la marca del minimapa o el indicador de destino) y regresa todo el camino hasta la Casa de Guardia de la Legión, atravesando el puente de madera del principio, para hablar Con Armand y después con Odo, quien te asignará tu siguiente misión.

• HACIA EL BOSQUE DE MOURNWEALD:

- Baja las escaleras de la Casa de Guardia de la Legión y abre las puertas hasta llegar al Bosque oriental. Atraviésalo a base de dura lucha y llega hasta la parte norte de los caminos, hasta ver la secuencia de vídeo. Avanza ahora por el camino abierto hasta entrar en el Bosque de Mournweald. -Ojo allí a las nuevas criaturas que salen a tu paso; deshazte de ellas poco a poco, con cuidado, y sigue el camino recto del bosque (no tiene pérdida).

- Una vez cruces el último puente de madera, recoge el anillo del cadáver que ves (es el Gran Maestro de la Legión Hugh Montbarron). Vuelve y habla con el Joven Radiante para pedirle que te lleve fuera del Bosque en el que estás (a partir de ahora estará cerrado). Regresa todo el camino hasta la Casa de Guardia de la Legión y habla con Odo.

• BATALLA POR ARROYO DEL CUERVO:

Tras hablar con Odo, busca dentro de la Casa de Guardia de la Legión el punto marcado en el minimapa (se encuentra al lado del vendedor que rescataste). Acciona una vez llegues allí, junto a las estatuas de los dragones, el interruptor que activará la Senda Etérea y atraviesa ese portal. Busca el punto del minimapa siguiendo uno de los caminos viscosos y transparentes o tu indicador de destino (presiona la flecha de arriba del pad- cruceta) Verás que no son los caminos que se forman de rocas. Atraviesa el portal para llegar al Mausoleo Gurdaric. Avanza por el pasillo central y superior hasta que llegues al Cementerio de Arroyo del Cuervo.

- Ahora continúa todo el camino hacia el Norte hasta toparte con Zaria (minijefe) Es una bruja oscura que no debería darte muchos problemas. Usará la magia para atacarte a distancia constantemente, convocará magos: deshazte de ellos primero retrocediendo y luego atácala a distancia, o da la vuelta a las tumbas que la rodean para atacarla cuerpo a cuerpo si tu personaje es Lucas, por ejemplo, y así matarla.

- Avanza hacia el punto indicado en el minimapa y deshazte de Voromil (otro semijefe sencillo). Tras grabar la partida, continúa









Después de la secuencia tendrás que ayudarla a escapar, ya que se encuentra herida. Tan solo se trata de eliminar a la milicia de alrededor hasta que llegue al coche, Obtendrás el trofeo de bronce Quid pro Kuo y 500 PE.

◇ ¡BUUUM!

Al seleccionar la misión de color rojo, perderás la de color azul: Dirigiendo el asalto. Tendrás que llevar el vagón eléctrico repleto de bombas y estrellarlo contra la puerta principal de la mansión. La cuestión consiste en lanzar descargas al motor del vagón, pero en su justa medida para no sobrecalentarlo y que no pierda velocidad.

Una vez dentro tendrás que eliminar gran cantidad de milicianos. Camina hasta la cabaña para liberar a Kuo. Aparecerá una escena donde un mortero te disparará. Ahora tendrás que destruir los tres morteros en sus distintas ubicaciones. El método más rápido y eficaz es utilizar las tormentas iónicas en la dirección donde se encuentre el mayor número de enemigos.

MISILES TESLA

Los enemigos que te aguardan en New Marais son inteligentes. Por ello, saben que si te privan de la fuente de tu poder, la electricidad, lo tendrás mucho más difícil a la hora de deshacerte de ellos. En repetidas ocasiones, durante la aventura tendrás que activar ciertos generadores de electricidad en zonas de la ciudad, ya que la milicia habrá cortado la energía por completo.

Consejos prácticos:
- Dirígelos inmediatamente hacia arriba. Los objetivos siempre están a cierta distancia y te servirá para evitar choques a las primeras de cambio.
- No pierdas nunca de vista el objetivo. Ten paciencia y averigua cuál es la mejor forma de introducirte en la zona donde se ubica el siguiente generador.

Vuelve a la cabaña de Kuo. Después de la secuencia tendrás que ayudarla a escapar, ya que se encuentra herida. Tan solo se trata de eliminar a la milicia de alrededor hasta que llegue al coche. Ahora lograrás el trofeo Un tranvía llamado "¡Buuum!" y 500 PE.

14 - ILUMINAR EL DISTRITO DE ASCENSION

El objetivo de esta misión es ir disparando un misil de generador en generador. Acércate al generador más cercano y pulsa R1 para lanzar el misil Tesla. Dirígelo mediante el stick analógico izquierdo hasta el siguiente aparato marcado en pantalla con un círculo (lo mejor es mantenerlo bien alto al principio y bajar cuando estés cerca).

Una vez golpees el siguiente generador, acércate a él y pulsa R1 para comenzar a cargarlo. Tendrás que defenderlo de los grupos abundantes y constantes de milicias mientras termina el proceso. Evita que lo desactiven y, una vez se haya cargado, dispara de nuevo un misil Tesla hasta tu siguiente objetivo.

Lo más efectivo para defenderlo es mantenerte muy cerca del generador y lanzar granadas a los grupos que aparecen. Tendrás que repetir el procedimiento dos veces más y recibirás 500 PE.

15 - EL SACRIFICIO

Cuando actives la misión oirás un grito de una chica. Dirígete al punto del minimapa y libera a la mujer atrapada disparando a ambas ramas que sujetan sus brazos. Ahora tendrás que seguirla deshaciéndote de numerosos monstruos de cuchillas en los brazos y alguno explosivo. Una buena idea es utilizar los coches de alrededor para lanzarlos y que exploten cuando vengan demasiados enemigos a la vez. No te separes demasiado de ella y prosigue hasta dar con el punto del mapa. Tras la escena hablarás por primera vez con Laroche y tendrás que enfretarte con un nuevo monstruo: El Devorador.

JEFE - DEVORADOR

Se trata de un monstruo gigante que te lanzará constantemente ácido e intentará atraparte con la lengua para comerte. No pares de retroceder y lanzarle coches a la boca, principalmente en los momento en los que la tenga abierta. Si te atrapa usa R1 y dale dentro de la boca para que te suelte. Otra manera efectiva es utilizar las granadas y tirárselas a la boca siempre que puedas. Al acabar con él, Laroche te dirá que se une a ti y recibirás otros 500 PE.

16 - CONDUCTO, NO HUMANO

En esta misón tendrás que seguir a Kuo para que practique y aprenda a utilizar todos sus poderes. Dirígete de punto a punto y deshazte de los enemigos cuando Kuo te pida combinar los poderes. Posteriormente tendrás que buscar un núcleo explosivo en el cementerio. Quédate con la estampa de la fotografía y levanta las tumbas de la zona marcada con R2.

Tras encontrar el primer objetivo dirígete al nuevo punto con la ayuda de la fotografía (se encuentra cerca del canal de agua). Cuando te acerques al tercer objetivo te asaltará un vídeo con un nuevo jefe al que tendrás que derrotar.

JEFE - SEÑOR DEL ENJAMBRE

Se trata de un monstruo que no parará de enterrarse y atacarte desde la distancia. El problema es que no estará solo. Tienes que esquivar sus escupitajos y no parar de moverte para que ninguno de sus pequeños bichos te dañe. Aprovecha los momentos en los que está descubierto para lanzarle tantas granadas como puedas, y ve recargándote de energía siempre que puedas.

Una vez acabes con él, acércate al objetivo para recoger el núcleo explosivo. Obtendrás otros 500 PE.

17 - MEJOR QUE BUENO

Tras la escena en la que obtienes poder de otros núcleos explosivos, tendrás que utilizar los propulsores de electricidad estática mejorados mantiéndote en el aire durante más de dos segundos. Después de ello te instarán a que realices un salto de inducción. Básicamente se trata de saltar





una esquina a otra de la pantalla sin perder de vista la península del globo, dibujando un cuadrado imaginario. De esta forma irá girando hasta colocarse en la orientación de la silueta. ¿Difícil? Es cuestión de pillarle el truco.

Sube otra vez arriba. Se habrá abierto un nuevo pasadizo y tus compañeros te estarán esperando para entrar. Sube las "interminables" escaleras de caracol. Daréis con la otra pieza que buscabais, pero al salir os estarán esperando... Tras el accidente de Charlie te verás obligado a escoltarles. Lucha cuerpo a cuerpo contra el enemigo que sube las escaleras y hazte con su arma. Pégate a la pared y dispara a los que queden abajo. Baja y parapétate agachado tras el muro.

Para eliminar a los portadores de escudos antidisturbio tendrás que recurrir a las granadas o ganarles la espalda en lucha cuerpo a cuerpo. Por eso, mejor dispara antes a los que no llevan escudo para limpiar la zona y luego eliminas a puñetazos a estos. Una vez derribados, podrás hacerte con su escudo, y te será bastante útil para la sala en la que vas a entrar, pues es pequeña, con varios enemigos y escasas coberturas. Utilízalo y ve disparando a unos y otros, pero atento a las granadas. Procura devolverlas en vez de esquivarlas. Sal. Más de lo mismo.

Avanza hasta conseguir cubrirte agachado y acaba con los que no tengan escudo. Luego acaba con estos y hazte con un escudo. Sube. Tranquilo, no son muy listos, se liarán a tiros contra tu escudo, así que no te costará demasiado acabar con ellos. Recoge un fusil AK y avanza hasta parapetarte agachado tras el muro. No te costará mucho terminar con los cuatro enemigos de enfrente. Prioriza a los francotiradores, que son más letales y te la pueden jugar. Pasa la puerta. Te encontrarás con dos enemigos a bocajarro. Sé rápido o te harán pupa. Abajo hay otro. Y... Fin de la aventura en el castillo.

Disfruta de la cinemática.

CAPÍTULO 10

¿Echabais de menos a Elena? Aún lleva el anillo... "Ayuda en esta parte del mundo". Ya ya... Síguela. No tendrás problemas hasta llegar a un paso bloqueado por dos policías. Tendrás que buscar un camino alternativo. Sube al edificio que ha quedado a la derecha por unas escaleras en su fachada. Alcanza la azotea y disfruta de la espectacular vista de Yemen. Toca un rato de acrobacias. Salta a las barras que están en diagonal a tu posición y sigue avanzando de salto en salto. Una vez abajo, entra por la puerta rosà y avanza por el pasillo. ¿Te ha asustado el malo? Bueno, pues eso, que ahora toca pelearse un rato. Nada que no hayas hecho hasta ahora. Dale a Cuadrado prestando atención a los QTE y listo. Luego sigue a Sully y Elena.

CAPÍTULO 11

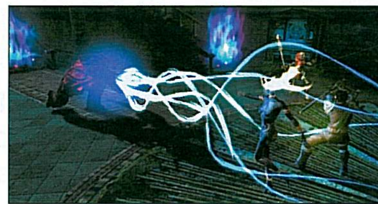
Baja por el pozo. Toca puzle. Tienes que buscar una baldosa con el símbolo de la luna. Colócate encima de ella y presiona L1 para alinear el mapa con los pilares. Tendrás que buscar desde que perspectiva se aprecia lo mismo que hay dibujado en el mapa. Una vez conseguido solo tienes que accionar la palanca de tu pilar a la vez que Sully y Elena lo hacen del suyo y... Ya puedes adentrarte en el misterioso templo.

Avanza hasta llegar al siguiente puzle. Tendrás que hacer gala de tus buenas dotes para la escalada para hacerte con la pieza que falta para resolver el rompecabezas. Tranquilo, Elena te dirá donde se encuentra la pieza. Cuando ya las tengas todas, presta solo atención a las que tienen un dibujo en forma de cruz o cuatro círculos. El resto solo sirven para despistar, pues no las utilizarás para nada. Tienes que colocar las útiles de forma alterna en el panel enfrente de la rueda. Ya hay una fija colocada con forma de cruz, así que coloca a su lado una con el dibujo de los cuatro cículos, luego otra con dibujo de cruz, etc. Tendrás que mirar que cada una se ajusta al tamaño del espacio en el que debes colocarlas. ¿Ya las tienes todas? Pues ya puedes girar la rueda. Reto conseguido. Baja por las escaleras siguiendo a tus amigos, se habrá abierto una nueva zona a explorar. Otro puzle y este es bastante complicado, pero te damos la solución exacta para que no te devanes los sesos. Cuando Drake recoja el cetro que hay en el centro de la sala, las escaleras por las que has venido desaparecerán eliminando toda vía de escape. Para volver a reformar la sala tienes que buscar el punto exacto del lugar donde se puede ver el dibujo que hay en el cuaderno. Se trata de alinear cada pieza de la estatua desmontada en mil pedazos, de forma que se vea como un todo proyectado en el mural. Vamos a llevarte hasta el punto exacto.

Colócate en el agujero del centro de la sala, donde estaba el cetro encajado, mirando hacia el mural. Avanza 9 agujeros y medio a tu derecha. Vuelve a girar a tu derecha y avanza 3 agujeros. Te encontrarás en una baldosa blanca. Pulsa L1 para mirar a través del cetro. ¿Ves a lo que nos referíamos? Desde este punto de vista puedes ver una nueva figura sobre el mural. Coloca el cetro en este agujero y listo. Sal de la sala por donde habías venido. Una nueva puerta se habrá abierto. Llegarás a una sala con un globo terráqueo en el centro. Necesitas más luz, así que vuelve tras tus pasos y hazte con una antorcha. Tras la cinemática, te verás rodeado de tus viejas amigas, sal por donde habías venido y no dejes de mover la antorcha, pues comprobarás que ahora son mucho más resistentes a la luz. Dispáralas mientras Elena busca la manera de abrir la puerta. ¿Aún no tienes aracnofobia? Tras el sermón de Elena, toca pelearse con los hombres de Marlo. Juegan con ventaja pues se ocultan en el humo. Ve avanzando alrededor del mismo cubriéndote tras las columnas. Hazte con una recortada, es el arma más eficaz en esta zona. Quédate pegado a Sully, que te impulsará hacia arriba. ¿Drogado? Simplemente avanza y disfruta de como han conseguido los chicos de Naughty Dog transmitir la sensación de estar bajo los efectos de un psicotrópico. Tras la charla con Marlowe, te verás persiguiendo a Talbot. Es una parte similar a la última de Cartagena, solo que ahora eres tú el que persigue. Cuando termine la persecución, te tocará luchar contra él. Atento a los QTE. Talbot no te va a dar tanto tiempo de reacción como los enemigos normales.

CAPÍTULO 12

Enemigos distintos a los habituales, pero misma mecánica de





siguiendo la flecha de la misión en el minimapa para adentrarte en el Arroyo del Cuervo alto. Allí tendrás que derrotar, en la plaza, a dos semijefes llamados Ilias y Marek, no deberían ocasionarte mucha complicación. Después entra en el Ayuntamiento que ves al lado, y aquí sí que llegan los problemas, ya que te enfrentas nada más y nada menos que a Rajani.

JEFE - Rajani:

Luchadora muy habilidosa, por lo que será mejor mantener, siempre que puedas, las distancias. Es bastante parecida físicamente y en combate a Anjali. Esquiva continuamente sus golpes y, sobre todo, el arrojo de su lanza. No dejes nunca de usar el ímpetu para curarte. Atento también a los focos de energía morados del suelo cuando aparezcan para evitarlos.

- Una vez le quites la primera barra de salud, se enfurecerá y se convertirá en una segunda forma mucho más poderosa. Muévete continuamente y, sobre todo, atento de nuevo a los focos morados del suelo y sus lanzamientos de magia para esquivarlos. Persiste con paciencia y precaución, curándote cuando tengas barra de ímpetu y básicamente echando un ojo a tu compañero para resucitarlo si lo matan, pues, si no, estás perdido. De esta forma, si persistes, conseguirás derrotarla.

RAJANI

Te darás cuenta enseguida de que es muy parecida en la forma de luchar a uno de los personajes protagonistas: Anjali. Esto es porque es una arcana, al igual que ella. No te confíes cuando le quites toda la barra de energía la primera vez, pues sin duda su segunda forma será mucho más difícil. Procura esquivar todo lo que veas a tu alrededor y aprovechar los momentos en los que tengas hueco para asestarle el más poderoso golpe que tengas.

Habitúate a los jefes
- La mecánica que deberás aprender para derrotar a Rajani será muy parecida a la que tendrás que utilizar para derrotar al resto de jefes del juego.
- No pares de esquivar y luego aprende a atacar en los momentos adecuados.

- Una vez acabes con Rajani avanza por el Ayuntamiento y baja hacia el sótano del mismo para abrir cada una de las celdas hasta dar con Lazar Bassili. Habla con él y vuelve donde estaba Rajani para tratar junto a los demás sobre el destino de Rajani. Ojo con tu decisión, pues es importante: libérala o mátala.

- EN CAMINO:

Sal por la puerta superior de la Casa de Guardia de la Legión y dirígete a la izquierda del puente, hacia el otro pasadizo de madera que antes estaba roto. Habla con Katarina y gira a la derecha hasta el Acantilado de la Ciénaga del Este. Avanza por el camino sin pérdida derrotando monstruos y adéntrate en las Cuevas Luminiscentes.

- Cuidado con los soldados de







encima de un coche, pero lo que haces ahora es utilizar la energía de este para impulsarte.

Por último, tendrás que realizar disparos de precisión. Una interesante nueva habilidad a la que accedes presionando la cruceta de arriba y disparas usando R1. Primero lanza una en solitario, recárgate, y después dispara otras tres seguidas. Ganarás otros 500 PE.

18 - HISTORIAS DEL PASADO

Iniciarás la misión junto Nix. Tienes que deshacerte de una gran cantidad de milicianos para poder subirte a un barco. Cuando lo hagas comenzarás una travesía por el agua entre distintas islas. Sal del barco y derrota los numerosos enemigos cuando Nix te lo pida. Regresa al barco y sigue el proceso hasta otro punto donde tendrás que enfrentarte a los monstruos de cuchillas.

Vuelve a subirte y deshazte de los montruos que intentan subirse al barco (no pares de lanzar descargas). Ahora registra la isla

PRECISIÓN

Una de las mejores y más útiles habilidades que aprenderás será el disparo de precisión. Cuando tengas un objetivo a bastante distancia, presiona L1 y después la cruceta de arriba para ampliar la mirilla a modo de rifle francotirador. Verás que es especialmente eficaz, ya que no solo te servirá para ser más preciso, sino que también dispararás un rayo más potente y efectivo.

Acostúmbrate a utilizarla
- Siempre que veas enemigos en los tejados aprovecha esta genial habilidad para deshacerte de ellos antes de acercarte y saltar hacia allí.
- Gasta mucha energía, por lo que te aconsejamos que, siempre que la utilices, tengas cerca alguna fuente de energía aprovechable.

en la que se encuentran todos muertos y cuando Nix te diga que ve algo en la otra orilla, cruza hacia allí y elimina a otro Señor de los Enjambres (este será más fácil). Regresa al barco y espera hasta ver una secuencia sobre la historia de Nix. Obtienes 500 PE.

19 - TRANSFERIR PODER

En esta misión tendrás dos formas de actuar. Te animamos a que guardes la partida para poder conseguir el trofeo de las dos misiones. Kuo y Nix te propondrán dos formas de llevar a cabo la misión. Tú eliges.

20 - TRANSFERIR PODER II

¿Has tomado la decisión? Bien, pues dirígete al punto del minimapa donde se ubica para comenzar.

◦ CORAZONES Y MENTES:

Si escoges la misión de color azul como te sugirió Kuo, tu misión consistirá en trasladar suministros médicos a los rebeldes para que ellos te ayuden a ti. Protege la ambulancia desde cerca y no pares de eliminar a la milicia. No dejes que ataquen al vehículo. Ojo, porque mientras proteges la ambulancia te saldrá un Devastador y tendrás que matarlo. Una vez llegues al punto marcado, dedicate a matar milicianos en una gran batalla final. Al concluir esta misión ganarás el trofeo Cazador de ambulancias y recibirás 500 PE.

◦ ENGAÑAR A LOS REBELDES:

Si eliges la misión roja como te sugirió Nix, tendrás que desactivar dos centros de comunicaciones emplazados en las murallas de una gran fortaleza de la milicia. Son aparatos pequeños marcados en el minimapa.

Una vez lo consigas manejarás una torreta donde se encuentra Nix y tendrás que atraer a la milicia destruyendo dos tanques de gas para explotarlos. Despues acaba con una serie de convoys de la milicia que no cesarán de venir. Date prisa, pues si no destruirán la torreta. Una vez que dañen suficientemente tu arma, regresarás con Cole y con ayuda de la milicia tendrás que destruir la torreta



MONSTRUOSIDAD



Se trata del jefe más grande y poderoso al que te has enfrentado hasta ahora. Aunque su apariencia pueda intimidarte en un principio, aprendiendo una serie de mecánicas básicas no tendrás mayores problemas en derrotarle. Haz lo siguiente:

Atento a sus puntos débiles
- Permanece en todo momento enfrente suya, pero mantén una distancia moderada.
- No malgastes energía eléctrica en dispararle hasta que no abra alguno de sus puntos débiles de color rosa brillante (ubicados en la boca, la tripa y las patas).
- Utiliza las granadas siempre que puedas para hacerle más daño; principalmente cuando abra la tripa.
- No te compliques al final. cuando esté debilitado, termina con él lanzando descargas simples (L1+R1) a las patas.

desde tierra. Eleva un coche y lánzaselo; es la mejor forma de destuirla. Acaba con el resto de la milicia y ganarás el trofeo Jugar a dos bandas y 500 PE.

21 - ASALTO AL FUERTE

Tras la secuencia adéntrate en el fuerte y elimina todas las ametralladoras pesadas que encuentres; están marcadas con estrellas en el minimapa. Cuando destruyas la primera irán entrando los rebeldes. Una vez termines con todas, tendrás que dirigirte a un generador de energía y lanzar un misil Tesla para activar otro transformador que está dentro del fuerte. Ve hacia el segundo y lanza otro misil para activar un tercer generador. Ahora con la energía reestablecida tendrás que destuir tres morteros en distintas ubicaciones marcadas en el minimapa.

Ahora observarás una secuencia de vídeo en la que tanto Nix como Kuo te instarán a intecambiar tus poderes. Ojo con lo que eliges, pues te dará gran cantidad de karma maligno o benigno. Elige entre el karma maligno y los po-





combate. Haz un uso generoso del Cuadrado y atento a los QTE. Comprobarás que la puerta está cerrada, da media vuelta y sube por las escaleras de la izquierda. Una vez arriba, gira a la izquierda y sube por las cajas, te toca un rato de escalada. Cuando salgas al cementerio de barcos, salta a la cuerda y balancéate hasta la barra. Desde la segunda barra, balancéate hasta la cadena del barco y tírate al agua. Nada de frente y cuando salgas, apresúrate a eliminar al enemigo de forma sigilosa.

Avanza por el pasillo de la derecha. Tírate al agua, y bucea para evitar el fuego enemigo. Para eliminarlos de forma sigilosa, quédate colgado del borde de cada plataforma y espera a que pasen sobre ti para sorprenderles. Cuando hayas acabado con todos, sube las escaleras del barco del otro extremo por el que te tiraste al agua. Del cable salta a esa especie de escalinata oxidada. Cuando te sorprenda el enemigo, date prisa en trepar o acabará contigo. Termina con los enemigos de la zona y lanza la

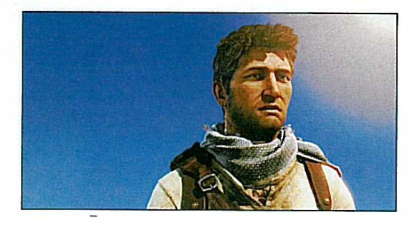
LO MÁS DAÑINO

- Existen dos tipos de enemigos con los que debes tener especial cuidado a larga distancia: Los francotiradores y los que te lanzan explosivos. Existen distintos armas de cada tipo, pero todas son letales. Casi siempre los encontrarás en entornos abiertos y acompañados de otros enemigos de menor peso. Prioriza su eliminación para no llevarte un disgusto. Existe otro tipo de enemigo peliagudo, los que portan escopetas. Mientras los primeros atacan siempre a larga distancia, estos tratarán de acercarse a ti lo más posible. Sus armas son imprecisas, pero letales en las distancias cortas. Además, suelen llevar protecciones, por lo que te costará un rato y unas cuantas balas acabar con ellos. ¡Ante todo no dejes que se te acerquen!

caja al agua para colocar la viga a modo de pasarela. Ahora toca un buen rato de plataformas. Cuando llegues arriba del todo deslízate por el cable. Cuidado con el francotirador. Avanza y sorprende al escopetero del pasillo. Vaya ventisca se ha levantado fuera... Salta a la plataforma de abajo.

CAPÍTULO 13

Acaba con los enemigos que patrullan la zona. Te costará apuntar más de la cuenta por el movimiento de las olas, así que procura sorprenderlos sin que te detecten. Ve hacia el extremo contrario del que provienes y acciona la palanca de la pasarela verde que hay inclinada sobre el barco azul. Tras el intento fallido de cruzarla, el barco escapará y tendrás que volver tras tus pasos. Más enemigos. Busca una buena cobertura y acaba con ellos. Avanza por donde habías venido hace un rato. Tras la sacudida de la ola, corre a la rampa y salta. Date prisas o no alcanzarás el barco. Acaba con los enemigos del mismo. Lo que



queda de capítulo es bastante fácil.

CAPÍTULO 14

Avanza hasta la popa y salta al bote salvavidas. Trepa por él hasta que alcances el piso de arriba. Llegarás a una zona abierta donde buscar una cobertura que se mantenga quieta es tarea imposible, así que date prisa en acabar con tus enemigos. Son tres. Cuando acabes con ellos saltará un auténtico "terminator". Cuesta bastante acabar con él porque va equipado con un arma muy potente y protegido de pies a cabeza. Por si fuera poco, viene acompañado por enemigos equipados con granadas y en lo alto se apostará otro que te lanzará explosivos. Además, el oleaje hace que las cajas no paren quietas. Bien, no desesperes. Huye hacia el extremo del que provienes para llevar al "terminator" hacia ese lado. Busca las coberturas o estás muerto. Ve despachando a los enemigos corrientes para que no te inflen a granadas. Cuando ya le tengas donde querías, ve de nuevo hacia el fondo. Tienes que hacerte con el arma del enemigo que te lanza explosivos desde arriba. Acaba con él y ve a por el arma. Ahora ya puedes hacer frente a la bestia parda. Antes de ello, sigue toreándole y acaba con los enemigos corrientes que te falten para que luego no te entorpezcan para acabar con el más fuerte. Utiliza el lanzagranadas para acabar con él y procura no exponerte demasiado tiempo a su fuego. Cuidado con cubrirte tras la caja del fondo. Cuando el barco se incline, quedará pegada a la pared y no te dejará más que una vía de escape. Te arriesgas a quedar acorralado. ¿Quieres tener el poder del "terminator" en tus manos? Hazte con el PAK-80 y termina con la nueva oleada de enemigos. Como comprobarás es un arma muy pesada y tus movimientos se ralentizan en exceso con ella, así que no es muy recomendable para seguir avanzando. Abre el portón rojo del fondo y entra. Llegarás a un amplio y elegante salón con dos enormes lámparas de araña dando tumbos en el techo. Tienes un buen rato de combate en esta área. Cuidado con los francotiradores del piso de arriba. Cuando hayas terminado con todos, se te abrirá una puerta a la izquierda de la sala. Sal por ella y avanza por la izquierda. Hay un guardia dándote la espalda en una nueva entrada. Mátalo sigilosamente presionando Cuadrado. Avanza por los pasillos hasta que llegues a un amplio hangar. Salta a la estructura del centro, tal y como te aconseja el juego, y ve bajando presionando Círculo. Bien, has llegado a Sully. ¿O no es Sully...?

CAPÍTULO 15

Tras los tiroteos la zona se inundará, llevándose todo rastro enemigo. Sube por las cajas del fondo y avanza por el pasillo. Ahora solo el agua será tu enemiga. Se os van a quitar las ganas de ese crucero por el Mediterráneo... Cuando te encuentres sumergido y aparentemente sin salida, avanza nadando por la derecha hasta una rejilla de ventilación. Presiona Triángulo para abrirla y avanza antes de que





armadura plateada y escudo. Son lentos, pero muy resistentes, mantente a distancia o esquiva sus golpes. Avanza ahora hasta llegar al Campo de Batalla en la Ciénaga. Y allí, prosigue al punto del minimapa para hablar con Lord Devonsey sobre tu nueva misión.

• LA RAÍZ DEL ASUNTO:

Sigue la flecha del minimapa para llegar al Pantano de la Arboleda Crepuscular. Ojo aquí porque te enfrentas a nuevos bichos. Destaca la especie de gusano que se mete en la tierra y aparece para atacar; aprovecha cuando sale para atizarle. Llega hasta el grupo de soldados que combaten, y tras salvarlos, continúa hacia la flecha para llegar a la Aldea del primer pueblo.

- Toma cualquiera de los caminos de madera y mata a todo lo que encuentres. Vendrán muchos a la vez; son rápidos y algunos lanzan dardos envenenados, luego ten cuidado. Ojo también a los gigantes azules, son duros de roer. Escapa de los círculos amarillos que crean y ataca a distancia. Una vez muertos, ve por el camino de madera hacia la

MISIONES LARGAS

Ciertas misiones, como la Raíz del Asunto, son especialmente más largas que otras. Sigue el indicador en todo el momento y tómate tu tiempo para inspeccionar las zonas por completo, ya que suele haber cofres importantes escondidos en ellas con objetos de gran valor.

No corras riesgos innecesarios.
- Recuerda grabar tantas veces como veas un punto de guardado y consideres que has avanzado, aunque sea poco.
- Mantén siempre un ojo a la vida de tu compañero: si él muere no podrá rescartarte.
- Vigila de vez en cuando el inventario para crear espacio, y sobre todo, para equiparte siempre con aquello que te dé mejores atributos.
- Huye siempre que te veas demasiado rodeado de enemigos, será mejor que volver a cargar y tener que empezar de nuevo.

izquierda frente al río que no puedes atravesar y gira allí la palanca en forma de cruceta que verás.

- Da ahora la vuelta y cruza por donde has habilitado recientemente. Ojo: tras hablar con Maru-Yatum tendrás que pelear con multitud de enemigos, muévete y esquiva constantemente, son los mismos enemigos de antes pero en mayor cantidad. Ojo, al igual que antes, con los gigantes azules. Hasta que no termines la lucha no podrás grabar, así que más vale que lo hagas bien. Sigue el minimapa y sube ahora por el camino estrecho para enfrentarte a Maru-Yatum.

• JEFE - Maru-Yatum:

Mientras luchas con él, tendrás que liberar a los monárquicos capturados en las jaulas (hay 4) con R1 o RB (acción). Mandará muchos secuaces. Es un jefe que no te dará complicaciones, pero tienes que estar atento para evadir y utilizar ímpetu para curarte constantemente. Sobre todo porque hay que esquivar los misiles mágicos que lanza y aprovechar los intervalos para atacar.





- Una vez derrotado regresa por el Pantano de la Arboleda Crespucular, atravesando el camino de la izquierda, hasta llegar a la Aldea del Primer Pueblo y hablar con Lord Devonsey.

- Ahora rodea el carrueaje de madera y ve por el camino más estrecho que veas en el minimapa. Atraviesa el puente natural de madera hasta que des con Phineas y llegues al Camino de Stonebridge. Avanza y derrota a Svanvog (minijefe) para subir por el camino habilitado hasta hablar con el primer Alguacil Autómata con el que tendrás que lidiar - pacíficamente, eso sí.

• LA GRAN CASA DE GUARDIA:

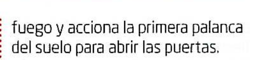
Avanza y entra en la Ciudad de Stonebridge. Cuando llegues a la bifurcación en la que a la derecha tienes la primera puerta protegida por un Alguacil, justo detrás, entrando por la izquierda, esa es la Gran Casa de Guardia. Entra allí y, en la puerta de rejas de la derecha, tendrás que luchar y obtener los cuatro libros de la Legión de las distintas salas. Esquiva las bolas de



ANTES DE AVANZAR

Tras completar ciertos momentos a lo largo de la aventura, algunas misiones secundarias que no hayas completado hasta entonces se darán como fallidas. Por ello, si estás interesado en ellas, antes de avanzar demasiado en las principales asegúrate de completar los objetivos secundarios que te hayan encomendado recientemente.

Seleccionar misiones
- En el menú de misiones (SELECT o BACK) verás que la mayoría de títulos que aparecen tienen el fondo de color negro; esas son las misiones secundarias.
- Las misiones principales, necesarias para terminar el juego, son aquellas que aparecen señaladas con un fondo de color amarillo detrás. A veces tendrás dos activas conjuntamente.



fuego y acciona la primera palanca del suelo para abrir las puertas.

- Avanza de sala en sala cogiendo cada uno de los cuatro libros -es mejor que huyas de los enemigos y vayas directo - Una vez cojas el último libro, en la última sala a la izquierda, sube las escaleras para retornar al principio y colocar los libros en la estantería. Habla con Odo y dile que necesitas ayuda de los maeses, ya que esta será tu siguiente misión.

• MAYORÍA:

Sal y dirígete a la Plaza Mayor de la ciudad, donde el punto de guardado. Entra en la Sala Magistral y habla con Sigismund Wulf. Continúa para hablar con los distintos maeses para que te asignen sus misiones y acéptalas. Se te abrirán dos nuevas misiones principales, una de Kesel y otra de Cañofangoso. Selecciona en el menú la misión HUELGA.

• HUELGA:

Dirígete al Distrito Inferior. Habla con el Alguacil Autómata y dile





deres de Nix (L2) u obtener karma benigno y los poderes Kuo (R2). Recibirás nuevos poderes y un trofeo diferente en función de tu elección: Si optas por Nix, tendrás que ejecutar la absorción iónica a dos o más personas y recibirás el trofeo 'Es Nix'. Si escoges a Kuo, tendrás que ejecutar Congelación iónica y te darán el trofeo 'Status Kuo'. Ganarás también 500 PE en ambas opciones.

22 - JOSEPH BERTRAND

Comenzarás con una secuencia de vídeo, acércate al fenómeno y prepárate para uno de los monstruos más grandes.

JEFE - MONSTRUOSIDAD

Esta especie de bicho gigante tiene ataques poderosos. Intenta permanecer siempre enfrente suya y esquiva sus ataques de ácido. Cuando tengas la oportunidad, ataca a sus puntos débiles ubicados en la tripa (cuando la abre), la boca y las dos "rodillas" de las patas. Utiliza los coches para atacarle a la tripa y a la boca en un primer momento. Más adelante, sin embargo, cuando esté herido y empiece a mandarte monstruos de cuchillas, dispárale mejor con descargas de R1 a las "rodillas" hasta matarle. Cuando le derrotes saltará un vídeo y ganarás 500 PE.

CRIOGENIZADOR

Tras rescatar a Kuo, los enemigos dejarán de ser solo meros soldados de la milicia y te enfrantarás con varios típos de enemigos con poder sobre el hielo. El más poderoso de todos ellos será el Criogenizador; pero no desesperes, te decimos cómo superarle fácilmente.

Mantén la distancia:

- La mejor manera para enfrentarse a este tipo de enemigo es mantener la distancia tanto como puedas.
- Intentará golpearte con sus embestidas, Para ello, se ayuda de una línea de bloques de hielo que desprende hacia tí. Anticípate y evade sus ataques presionado el círculo.
- Cuando falle y cese de aproximarse hacia ti, tendrá un lapso de unos pocos segundos en los que podrás hincharle a granadas o cohetes. ¡Es tu oportunidad!

23 - ILUMINAR FLOOD TOWN

Se te abriá una nueva zona del mapa llamada Flood Town. Esta misión consistirá en reactivar toda la electricidad de esta parte, siguiendo el método de siempre. Dirígete al generador que tienes al lado y lanza el misil Tesla para dirigirlo hasta el siguiente generador. Muévete hasta el siguiente objetivo y repite el proceso varias veces hasta concluir la misión (vigila bien siempre que no destruyan el generador mientras se carga). Como de costumbre obtendrás otros 500 PE.

24 - EL RAYO DUNBAR

La misión se inicia con el sonido de una bocina. Tienes que dirigirte al punto del minimapa y usar el foco instalado allí para fulminar a todos los monstruos de cuchillas que veas (usa R1 +L1 para centrar el foco y ser más efectivo). Tendrás que repetir este proceso cuatro veces, con la diferencia de que además tendrás que matar a Saqueadores (necesitarás enfocarlos durante más tiempo).

Utiliza los cables de red eléctrica para transportarte de punto a punto con mayor velocidad. Una vez vuelvas al campamento inicial, tendrás otra batalla con monstruos de cuchillas y soldados de hielo. Tras acabar con ellos ganarás otros 500 PE.

25 - POZOS EN LLAMAS

En esta misión tendrás que tapar cuatro pozos que lanzan fuego. Tapa el primero usando el puslo cinético (R2). Vuelve a coger la tapa con el pulso y lánzala lejos con R1 en dirección a otro objetivo del minimapa. Ahora el minimapa te marcará como objetivo la tapa para que la encuentres. Una vez la tengas cogida, sigue acercándola para tapar otro pozo de fuego.

Repite este proceso con todos los pozos hasta completar la misión. Si la tapa cae al agua, salta sobre ella y aplica pulso cinético para lanzarla y sacarla de ahí. Desde que llegues al segundo pozo, tendrás que lidiar con un jefe con gran poder sobre el hielo.

JEFE - CRIOGENIZADOR

Se trata de un poderoso soldado mecanizado de hielo que te seguirá a lo largo de esta misión hasta que acabes con él. Intenta esquivar con círculo sus ataques mágicos y lánzale tantas granadas como puedas (las descargas normales apenas le quitan vida). Si ves que está dentro del agua, lanza una descarga eléctrica en su zona para que el efecto conductor le haga más daño.

Esta misión concluirá cuando acabes con el Criogenizador y tapes todos los pozos. Obtendrás 500 PE.

26 - ENERGÍA DE CAMPO DE RAYOS

Esta es una misión meramente argumental. Observarás a Cole absorbiendo otro núcleo explosivo. Ya solo te quedan dos para poder por fin usar el ICR. Cuando termine la escena y estés de una vez en el exterior, tan solo tienes que lanzar un cohete mediante L1 + Triángulo. Se te desbloquearán nuevos poderes y obtendrás otros 500 PE.

27 - INFORMACIÓN DEL HANGAR FERRIOVIARIO

Volvemos a encontrarnos con una misión de decisiones del karma. Tendrás que elegir si ayudar a Nix a liderar un ejército de monstruos e ir a liarla un poco (misión roja y karma maligno) o hacer caso a Kuo e ir a desenmascarar a Bertrand como responsable de los monstruos para que así los civiles se le echen encima (misión azul y karma benigno).

28 - INFORMACIÓN DEL HANGAR FERROVIARIO II

Elige entre una de las dos misiones de color rojo o azul según el karma que quieras ganar. Como siempre te recomendamos que llegado a este punto grabes la partida para obtener todos los logros y disfrutar de ambas misiones:

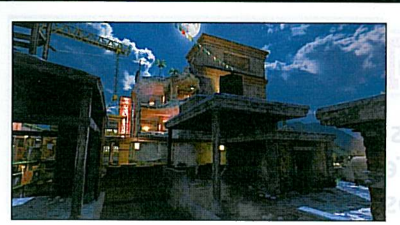


te quedes sin aire. Cuando ya estés arriba, avanza corriendo y saltando hasta el cable rojo. Trepa por él y gira a la izquierda para seguir trepando por las puertas de los camarotes. Una de las puertas se abrirá y entrarás en un camarote. Como ves, el barco está patas arriba... Se hace raro verlo todo así, ¿verdad? Tienes que subirte a los muebles del fondo y saltar a la puerta abierta para acceder a la siguiente habitación. Trepa por el mueble y salta al otro lado para acceder al pasillo. Cinemática. Ahora estás sobre una puerta en un angosto conducto. Trepa hasta llegar al exterior. Buena vista del barco en su vorágine total, ¿verdad? Corre por la pasarela. Al final, avanza pegado a la pared. Trepa. Estás en un ascensor que, tal y como está la nave, avanzará horizontalmente. El cristal no aguanta tu peso y caes a una gigante lámpara de araña. Desciende por ella. Salta al cable rojo. Balancéate hasta la parte de la lámpara que ha quedado colgada. Cinemática. Qué suerte tiene este Nate...

La salida está en la abertura del extremo de la sala, el pasillo de color rojo. El pirata vaquero se ha propuesto hundirse con el barco y ponernos un poco más difícil la escapada. Ahora no hay más clave que... ¡Correr! ¿Salvado? ¿Harto de tanto agua? Se acabó. Vuelves a tierra firme.

CAPÍTULO 16

Entra en el hangar con Elena. Trepa por las cajas para llegar al otro extremo. Tenéis que llegar a la ventana, por lo que toca mover el coche del otro extremo. Cuando lleguéis, date prisa en subirte al coche y saltar a la ventana porque estos muchachos parece que no saben lo que es el freno de mano... Baja. Trepa para pasar al otro lado. Un poco de acrobacias para llegar al tejado. Fácil, ¿no? Llega hasta el siguiente hangar y elimina a tus enemigos. Busca las coberturas y roba algún arma contundente, pero no te deshagas de la pistola con silenciador. Te será útil más tarde. Al salir, tienes que entrar en el hangar de la izquierda, así que trepa y entra por la ventana. Ahora tendrás que hacer uso de la pistola con silenciador. Elimina a tus enemigos con ella para no ser detectado y avanza. Si no te das prisa en eliminar a todos, los que quedan descubrirán sus cuerpos y te detectarán. Una buena opción es hacerte con el rifle de francotirador. Se encuentra en un camión en el centro del escenario. Busca un punto alto donde poder ver a todos y ve eliminándolos uno por uno con cuidado de que no te descubran. Tienes que subir al tejado del edificio que está en el otro extremo de donde provienes. El acceso está por la derecha. Trepa por las cajas. Cruza el tejado y salta a la escalera del edificio de enfrente. Baja por ella. Toca correr. Avanza hacia el avión. La puerta se cierra y te han detectado. Gira a la izquierda y trata de acceder por ese edificio. Cuando llegues a la azotea, tómate tu tiempo para acabar con los enemigos mientras te cubres tras los conductos de ventilación. Avanza corriendo.



Abajo, sobre una caja, hay un enemigo. No te detengas a dispararle. Sigue corriendo y acierta con el QTE (cuadrado). Saltarás y lo eliminarás de un puñetazo. Baja y corre hacia el avión. Va demasiado rápido, ¿verdad? Tranquilo, ahí llega Elena con su Jeep. Aunque parezca que el acceso al avión ya es automático, no es así. Utiliza el joystick derecho para orientar el Jeep y alinearlo con el tren de aterrizaje delantero del avión. Cuando estés suficientemente cerca... ¡Salta!

CAPÍTULO 17

Vaya recibimiento que te hacen en el avión... Dale lo suyo al grandullón hasta que te dé un respiro. Aprovéchalo para subir y soltar la carga. Bien, menuda has preparado... Cuando te veas colgado de una caja en el aire, avanza por las redes amarillas hasta llegar al avión. Toca disparar, pero es difícil cubrirse, pues... ¡Todas las cajas se mueven! Tranquilo, el avión está en las últimas, por lo que tras unos disparos, comprobarás cómo tus enemigos acaban saliendo despedidos por un agujero en el lateral de la nave. Sigue avanzando y... Disfruta de, probablemente, la mejor cinemática del juego. Pura adrenalina.

BATALLA FINAL

- La última batalla antes de llegar a Iram es, probablemente, la más difícil del juego. Corresponde al capítulo 20. Te la resumimos aquí:
- Tienes que acabar con esas torres ametralladoras que te acribillan cada vez que abandonas la protección de los muros o no podrás avanzar.
- Avanza por la derecha y hazte con un RPG situado en lo alto del edificio en el que hay un francotirador. Utilízalo para eliminar a la primera torre ametralladora.
- Para eliminar a la segunda tendrás que avanzar por la izquierda y quitarle al enemigo apostado arriba ese lanzagranadas.
- Has acabado con lo gordo, pero más adelante hay francotiradores.
- Cuando acabes llegarás a la Atlántida de las Arenas, donde te espera un final sorprendente.

CAPÍTULO 18

Y ya estás en el desierto. Avanza un poco y atento a la cinemática. ¿No te suena la imagen que ves? Ha sido la más usada para la promoción del juego. Desierto, Drake y el avión hecho añicos al fondo. En este capítulo hay poco que explicar. Los chicos de Naughty Dog han sabido transmitir a la perfección lo desolador que es quedarte solo en el desierto. Solo avanza y comparte la angustia de Nate en su búsqueda por algún atisbo de vida. Espectacular.

Lo que te queda de juego es puro espectáculo. Las dinámicas de combate son las mismas que lo visto hasta ahora, así como las plataformas que encontrarás. Ya has solucionado los puzles más complicados. Ahora, simplemente... ¡Disfruta!





que vas de parte de Kesel. Sigue la flecha y entra en la Gran Fundición. Habla con Deter Snell y sigue el indicador de destino como siempre.

- Ojo con los cíclopes y sus secuaces de fuego: esquiva constantemente, evita que te quemen. Los cíclopes son resistentes pero lentos, esquiva sus combos de ataque y golpéalos por detrás.

- Activa la palanca y continúa siguiendo la flecha hasta llegar a la otra, la cual moverá una plataforma. Derrota al Capataz Cíclope: es lento, solo esquiva sus combos y atácale mientras puedas por detrás- activa los demás engranajes del fondo y gira la plataforma en la otra dirección. Avanza siguiendo la flecha hasta dar con Ergometheus.

• JEFE - Ergometheus:

Se trata de un cíclope más grande, fuerte y resistente aún. Esquívale sus combos y arremetidas y atácale por la espalda. Sobre todo usa el espacio amplio del escenario para ir curándote evitando que te alcance, ya que en movimiento es bastante lento. Tras vencerle hablarás con él y tendrás que dialogar después con Kasel para decidir el futuro de los cíclopes.

• PROBLEMAS EN LAS CRIPTAS:

Cuando salgas de la Gran Fundación, activa la misión Problemas en las Criptas y sigue la flecha hasta dar con Herman Holtzman. Habla con él para pasar y entra en la Cripta de la Sangre Sagrada. Sigue la flecha y deshazte de los ladrones hasta activar una palanca que te desplegará un puente para pasar.

- Derrota al Desatomizador Goblin (minijefe) y acciona la columna. Atraviesa la pasarela evitando las cuchillas. Acciona la segunda palanca, cruza la pasarela y allí, un tercer engranaje te abrirá la puerta cerrada. Adéntrate por allí y sigue la flecha. Una vez veas las siguientes dos cuchillas en paralelo, esquívalas y acciona el engranaje junto a ellas para abrir las puertas del fondo y entrar en la salita próxima para obtener el primer artefacto de la Legión.

- Accede ahora por las puertas recién abiertas hasta llegar a ver a un Autómata enjaulado. Allí tendrás que accionar engranajes a ambos lados e ir accediendo a las dos salas para coger los otros dos artefactos. Acciona también las palancas en las entradas de cada puerta y derrota al Autómata Modificado (minijefe) -Ojo con los rayos que lanza, son poderosos.

- Acciona la palanca de dentro de la jaula y sigue la flecha. Baja al nivel inferior y derrota al cabecilla de los ladrones. Sigue y, después del siguiente punto de guardado, solo tendrás que entrar en la puerta de enfrente para medirte con el Líder de los ladrones, llamado Ehrregot.

• JEFE - Líder ladrón Ehrregot:

Es muy rápido. Hará cargas a una velocidad endiablada. Esquívale todo el tiempo y aprovecha cuando queda aturdido para atacarle. Ojo cuando salgan los secuaces, sobre todo esquiva las tres bolas de los alguaciles autómatas. Mantén el proceso hasta acabar con él.

- Sal de la Cripta de la Sangre Sagrada siguiendo la flecha por el camino más corto. Al salir, te encontrás con una sorpresita: la ciudad está siendo arrasada.





• LA REBELIÓN DE LOS AUTÓMATAS:

Habla con Martens. Tras ello tendrás que dirigirte a la Sala Magistral para salvar a los maeses. Mientras tanto, por el camino te irás enfrentando a distintos autómatas. -Ojo con el primer autómata jefe que viene rodeado de dos secuaces-. Hazte cargo primero de ellos esquivando con mucha rapidez y paciencia para atacar. Una vez hayas acabado con los menores ve a por el mayor y más fuerte, concentrando toda tu energía en él, y esquivando sus dos bolas de fuego.

- Una vez lo hayas derrotado, avanza aniquilando más grupos díficiles de autómatas; vendrán unos cuantos. Tendrás que hacer frente a otro jefe autómata de tipo eléctrico en la Plaza: aplícale la misma medicina que a los anteriores. Una vez acabes con él, entra en la Sala Magistral. Allí, tras hablar con los maeses, tendrás que atravesar el portal mágico de enfrente para luchar contra el Distinguido Anciano Caballero.

• JEFE - Distinguido Anciano Caballero:

Este jefe es largo, pero no difícil. Tendrás que lidiar con un montón de autómatas mientras rompes las torres eléctricas desde donde salen. Intenta obviar a los autómatas en la mediada de lo posible para concentrarte en las torres eléctricas y destruirlas cuanto antes. Una vez rompas todas las de un lado, el núcleo de energía que protege al Distinguido Anciano Caballero se desactivará y podrás atacarle.

- Tendrás que repetir este proceso tres veces, pero la última vez deberás destruir dos nidos de torretas eléctricas para deshabilitar el escudo y acabar con él. Los autómatas son fáciles de matar y esquivar, tan solo atacan con lanzallamas desde cerca y lanzan balas no muy rápidas desde lejos. Sobre todo, ten cuidado con los rayos verticales que irán pasando paulatinamente creados por el Distinguido Anciano Caballero; es lo que más daño te puede causar.

- Por tanto, deshazte primero de las torretas eléctricas, cuanto antes, para dejar libre el paso hacia el Anciano y matarle. Deja a tu compañero que se encargue de los autómatas para que no te molesten. Si repites este proceso con éxito, no tendrás problemas para deshacerte de él.

• LA CORTE DERROCADA:

Tras la breve secuencia introductoria, hablarás con los distintos maeses y personajes importantes y tendrás que elegir el destino del Distinguido Anciano Caballlero. Sal ahora de la Sala Magistral y retoma todo el camino hasta la Gran Sala de Guardia.

- Sube por las escaleras, una vez estés dentro, y atraviesa el portal para llegar a la Senda Etérea de Stonebridge. Allí toma la primera senda hacia la derecha para adentrarte en la Senda Etérea de la Cueva Resplandeciente. Tras atravesar el portal llegarás al Desfiladero de Agujahelada. Avanza por las montañas heladas siguiendo el indicador de la flecha y derrotando a los enemigos; te saldrán tanto





DESENMASCARAR A BERTRAND

Al elegir la misión de color azul tendrás que infiltrate en el hangar ferroviario y tomar una fotografía de todas las personas que se encuentran encerradas en la jaula. Posteriormente tendrás que realizar fotografías a un Saqueador, un monstruo gaseoso y uno de cuchillas en los brazos (llamados corrompidos).

Ahora viaja hasta el almacén marcado en el minimapa y súbete al techo. Tienes que hacer una fotografía a Bertrand y esa es la mejor posición, ya que necesitas tomarla de cerca. Después del vídeo vuelve a sacarle una foto. Tras otra secuencia, tu misión será ahora liberar a los civiles que se encuentran encerrados en dos vagones separados. Tras la siguiente escena tendrás que matar al devorador y salvar a los últimos civiles.

LA NUEVA FAMILIA DE NIX:

Si escoges la misión de color rojo, tendrás que seguir a Nix hasta el hangar ferroviario. Por el camino ve deshaciéndote de los miembros de la milicia que andan por los tejados. Acércate al primer generador y lanza un misil Tesla para dirigirlo hasta el siguiente marcado en pantalla. Ve hacia el recién activado generador y ponte a disparar misiles Tesla a las torres más próximas.

Verás una escena en la que Nix se pone a domar monstruos. Tienes que cubrirla de los soldados de hielo a base de lanzar misiles Tesla y golpearles con ellos. Como objetivo final tendrás que lanzar un misil hacia el último generador e ir después a cargarlo (usa R1). Deja que los monstruos recién liberados y adiestrados hagan su trabajo contra los soldados.

29 - LA BESTIA SE APROXIMA

Nada más comenzar, tienes que ejecutar una barrido eléctrico (pulsa L1 +X) en el camión de Zeke. Tras ver el misil nuclear súbete al techo del mismo y defiéndelo de los ataques constantes de la milicia que recibirás. Por el camino tendrás que ir apartando los obstáculos que salgan a tu paso, principalmente serás coches. Al entrar al puente sigue quitando los vehículos del camino y aprovéchalos para lanzarlos contra los barcos que te atacan desde el agua. Cuando llegues con el camión a tu destino, sube la grúa lo más rápido posible, evitando a los enemigos. Cuando llegues al destino coge los prismáticos que ves allí y apunta a la Bestia en la lejanía.

Los enemigos no te dejarán disparar, por lo que tendrás que eliminar a todos los soldados que tengas alrededor (fíjate en el minimapa). cuando hayas acabado, vuelve al sitio de los prismáticos y dispara a la Bestia. Tras el vídeo dirígete donde está Zeke y quítale el obstáculo que le atrapa con pulso cinético (R2). Después simplemente apártale los escombros de su camino, dejando pulsado R1.

30 - ILUMINAR GAS WORKS

La Bestia ya se encuentra en la ciudad de New Marais. En esta misión tendrás que devolver la energía a la zona de Gas Works mediante el proceso habitual de misiles Tesla. La diferencia es que, antes de que actives otro generador tendrás que usar el misil para eliminar varios Criogenizadores. Dirígete al generador activado y repite el proceso dos veces más. Cuando te acerques al último generador, verás un vídeo. Escóndete detrás de las cajas y el generador y aguanta sin que te maten hasta que Zeke venga y te rescate.

31 - CONDUCTORES FORZOSOS

En esta misión tendrás que buscar otro núcleo explosivo encontrado en una caja fuerte. En el primer almacén simplemente destroza todas las cajas que encuentres con el símbolo de la milicia, hasta que des con la caja fuerte. Ahora tendrás que seguir visitando otros tres almacenes más.

El siguiente almacén tiene la caja fuerte escondida en una pasarela superior. Tendrás que subir saltando para dar con ella. Cuando llegues al segundo almacén te encerrarán y te lanzarán gas, luego tendrás que salir escopetado por los ventanales que rodean la parte de arriba (rompe el cristal con un disparo). En las afueras tendrás que lidiar con muchos soldados de hielo y un Criogenizador, ten cuidado. Vuelve a entrar al almacén y abre la caja fuerte. Por último, dirígete al siguiente almacén y encuentra la caja fuerte situada en la entrada. Prepárate para luchar.



TITÁN



Uno de los enemigos más temibles y difíciles a los que tendrás que hacer frente en la recta final del juego serán los titanes. Si te cuesta eliminarles no desesperes, aquí tienes unos útiles consejos:

Cómo vencer a los Titanes:
- **Mantén tu barra de energía siempre lo más completa posible, ya que las habilidades que tendrás que usar contra él son precisamente las que más electricidad consumen.**
- **No dejes de esquivar sus rayos helados, así como sus rocas congeladas. Recuerda mantenerte siempre en movimiento.**
- **Aprovecha en cuanto puedas para lanzarle todas las granadas que te permita la barra de energía y asegúrate de que le das.**
- **Cuando esté debilitado, sitúate en la luz blanquecina y ábrele su punto débil presionando repetidas veces el cuadrado. Ahora solo te queda rematarle.**

JEFE - TITÁN

Te enfrentas a un monstruo gigante de hielo que te lanzará descargas y rayos helados. No pares de esquivar y resguárdate en los edificios mientras lanzas todos tus ataques; aunque más efectivo será que uses las granadas y cohetes tantas veces como puedas.

Al debilitarle lo suficiente creará con la mano una suerte de icono de luz. Sitúate ahí y pulsa R1 + cuadrado repetidamente para descubrir su punto débil. Sigue atacándole y mátalo cuanto antes, ya que puede recuperar su salud. Tras derrotarle obtendrás el núcleo y el maletín de Betrand.

LOS SECRETOS:

¿Qué clase de cazatesoros es el que deja escapar alguno que pasa ante sus narices? Te damos las localizaciones de los 100 objetos repartidos por el juego.



CAPÍTULO 1

1. En una de las esquinas del bar, al lado de la máquina tragaperras. 2. Tras terminar con el grandullón en el baño, Sully te estará esperando fuera y te indicará la ruta de salida, pero antes ve tras la barra del bar. Está en la estantería.

CAPÍTULO 2

3. En el piso de abajo del museo, dentro de uno de los cañones. 4. En el piso de abajo del museo, en el pequeño área que queda a la derecha de la escalera. Ve hasta la puerta, allí está. 5. Nada más salir del museo, en la puerta que queda a la derecha del coche azul. 6. Tras comer la fruta podrida, Sully entrará en una carnicería. Antes de seguirle, gira a la derecha y dirígete a un stand con muchos frascos. Ahí está. 7. Un poco después, antes de seguir a Sully a la carnicería, gira a la calle de la izquierda y sube por unas escaleras blancas situadas al otro lado de "Café El Sol". 8. Tras espiar a Sully en la tienda de llaves, treparás hasta un canalón amarillo y de este saltarás a un balcón. Ve hasta el fondo del balcón. Allí, junto a una planta, se encuentra otro objeto. 9. Tras cruzar el tejado, saltarás a un cartel que pone "Hotel Arrecife". En lo más alto del cartel, donde pone "Hotel", encontrarás otro objeto.

CAPÍTULO 3

10. Justo a las afueras del museo hay un porche con forma de L. Ve por su tejado hasta llegar al extremo. Desciende por un canalón amarillo. Entre el canalón y el banco encontrarás el tesoro. 11. Nada más entrar al museo, al lado de la escafandra de buceo. 12. Antes de desbloquear la cinemática, ve hasta la puerta verde. Allí hay otro objeto.

CAPÍTULO 4

13. Justo después de pasar el callejón estrecho, al principio del nivel, saltarás sobre una barra. Antes de dirigirte al muro siguiente, gira a tu derecha y ve hasta el callejón sin salida. Objeto conseguido. 14. Tras entrar en el almacén por la ventana, desciende y salta al canalón de enfrente. Baja un poco y salta al piso que estaba justo debajo desde donde has saltado. Ve al fondo. Allí encontrarás otro objeto. 15. En el almacén. Busca la manera de llegar al suelo y ve hacia la esquina donde hay un montón de cajas. Trepa por ellas hasta llegar a la más alta, donde encontrarás otro objeto. 16. En la habitación del generador, donde encuentras a los primeros enemigos con traje. En las sombras, tras uno de los generadores hay un objeto. 17. Cuando desciendes por la gran tubería a través de los canalones amarillos. Está en una reja a la mitad del descenso. 18. En la gran sala cilíndrica en la que tienes que trepar para desbloquear una puerta con ayuda de Sully. Cuando comiences a trepar por la pared dirígete hacia la izquierda. Ahí hay otro objeto.

CAPÍTULO 5

19. En una de las paredes verás una gran cabeza de elefante flanqueada por otras dos más pequeñas, una de león y otra de jabalí. Justo bajo la cabeza de elefante hay un gran mueble por el que tienes que trepar. Cuando llegues a lo más alto del mismo pasa al cuadro de tu izquierda y de este al saliente de arriba. Ahí está el objeto.

20. Cuando caigas con la cabeza de ciervo e irrumpan los enemigos en la sala, acaba con ellos y sal. Nada más salir gira a la derecha y sube las escaleras. El objeto está en una vitrina casi al final del recorrido de este piso superior.

21. Cuando vuelvas a la estación subterránea de metro y termines con la primera oleada de enemigos, dirígete al vagón. Sobre él hay un gran reloj y sobre su repisa está el objeto. Dispáralo para hacerlo caer sobre el vagón. Sube y recógelo.

22. Cuando llegues a la estación de North Atwood, ve a la vía. El objeto está al final de uno de los vagones, en el suelo, bajo el número 126 inscrito en la parte frontal del vagón.

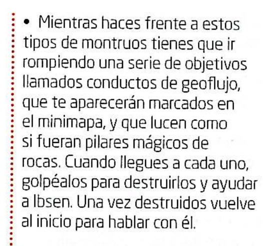
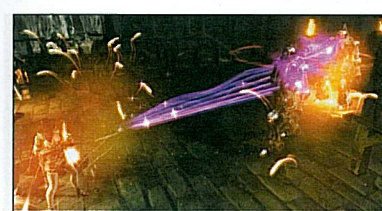
CAPÍTULO 6

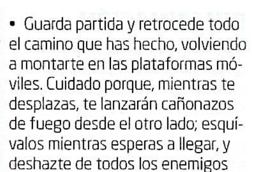
23. En el inicio del nivel, en el bosque, encontrarás un pequeño riachuelo. Síguelo corriente abajo hasta llegar a una pequeña cueva. Ahí hay un objeto. 24. Cuando llegues a la estatua del "flautista", sube al montículo que queda a tu izquierda. 25. En vez de entrar por la primera abertura de la torre, entra por la segunda, la que está más alta. A la izquierda, antes de dejarte caer, encontrarás el objeto. 26. Tras la cinemática en la que dais con el símbolo en la fachada, date la vuelta y ve hacia el extremo de la estancia que queda enfrente de la ventana abierta. 27. En la sala contigua a la de las estatuas de los cuatro caballeros, dispara al objeto para hacerlo caer. Está junto al cuadro de la izquierda, en la barra que sustenta la cortina. 28. Cuando caigas a la cueva y tras quedar con Sully en que os veis al otro lado, dirígete hacia la derecha, a la zona con agua y una gran estalactita. En el charco encontrarás otro objeto. 29. Cuando acabes con el primer tutorial sobre granadas, baja y dirígete a la esquina que está junto a la puerta bloqueada. 30. Cuando te reencuentres con Sully, tendréis que acabar con un gran número de enemigos. Tras hacerlo, echaréis abajo una puerta. Antes de dejarte



CONSEJOS

- Si quieres disfrutar de la experiencia cinematográfica de *Uncharted 3* de una forma continuada y sin interrupciones tediosas, lo mejor que puedes hacer es dejar los tesoros para una posible segunda partida. Algunos serán fáciles de encontrar, pero las molestias que te generarán otros pueden repercutir negativamente en una progresión fluida de tu aventura.
- Cuando finalices el modo campaña, podrás rejugar los capítulos de forma independiente, lo que te resultará muy cómodo para hacerte con los objetos que descuidaste en tu primera partida.
- La localización de los objetos no es uniforme, no hay el mismo número de objetos en todos los capítulos. Depende de las posibilidades de exploración que ofrezca cada episodio.



goblins, como soldados azunitas (escudo y espada).

- Tras hablar con el Zapador Monárquico, avanza hasta toparte con un cíclope. Aplica la fórmula contra ellos -esquiva sus combos de ataques y golpéale por detrás-. Cuando acabes con él, verás unos cofres; ábrelos para coger munición. Vuelve atrás hacia el cañón de madera y actívalo. Ahora prosigue hacia el paso bloqueado por el hielo y golpéalo hasta abrirte camino. Atraviesa las cataratas y habla con Ibsen.

EN BUSCA DE LA SOLEDAD:

Sube por los caminos estrechos de las montañas haciendo caso de las flechas. Te saldrán al paso tres tipos de enemigos: arañas rojas y azules, las cuales son simples de matar, porque solo te harán el típico salto de embestida y mueren fácil; una especie de murciélagos azules, que tampoco tendrás problemas en eliminar; y una suerte de hombres de las nieves o 'Yetis' que serán, sin duda, de lo más duro a lo que te has enfrentado hasta ahora en cuanto a resistencia.

- Mientras haces frente a estos tipos de montruos tienes que ir rompiendo una serie de objetivos llamados conductos de geoflujo, que te aparecerán marcados en el minimapa, y que lucen como si fueran pilares mágicos de rocas. Cuando llegues a cada uno, golpéalos para destruirlos y ayudar a Ibsen. Una vez destruidos vuelve al inicio para hablar con él.

LA CORTE DERROCADA II:

Tras hablar con Ibsen, ponte en marcha y sube toda la montaña siguiendo el rumbo de la flecha hasta adentrarte en una cueva. Por el camino tendrás que terminar con unos cuantos 'Yetis'. Una vez dentro, hablarás con Phineas y Roderick para ponerte en marcha rumbo a buscar a la Reina Roslyn. Sube la cueva siguiendo la marca de la flecha, no tiene pérdida. No te saldrá ningún enemigo. Llegarás hasta la zona llamada Pozo Profundo, sigue avanzando e introdúcete en el camino estrecho hasta llegar a Corte Derrocada. Allí, acércate a la zona elevada para hablar con la Reina Roslyn y Lord Devonsey sobre tu nueva misión.

ENEMIGO A LAS PUERTAS:

Sal de la zona y sigue las indicaciones de la flecha hasta hablar con Roderick. Adéntrate en la Galería Minera meridional y avanza por ella. Saldrán a tu paso mayoritariamente débiles goblins y algún soldado azunita. Deshazte de ellos mientras sigues por los carriles de tren cogiendo la pólvora necesaria. En principio no hagas caso de la flecha que te indica el destino; peina la zona entera de los carriles buscando la pólvora hasta que tengas tres de las cuatro cargas. Activa el cristal interruptor en la zona de abajo del precipicio y sube hacia la pasarela activada para transportarte hacia el otro lado.

- Derrota allí a los distintos enemigos y hazte con la cuarta carga de pólvora. Continúa los indicadores por la Galería Minera meridional hasta dar con el Teniente azunita (jefe). No tiene trampa, es como los demás azunitas, pero más resistente y poderoso; esquiva sus mandobles y golpéale a la que puedas. Al terminar con él, avanza y coloca las cuatro cargas de pólvora en el carro marcado.

PERSONAS NO GRATAS:

Huye para salir de la Galería Minera meridional siguiendo el indicador de la flecha constantemente. Tendrás que hacer frente a un gran número de azunitas y goblins; puedes huir de ellos si te matan o retienen demasiado, siempre es buena opción.

- Continúa por el Pozo Profundo siguiendo al indicador hasta dar con Roderick; habla con él y, más adelante, entrarás ya en las Galerías occidentales. Ve avanzando por los distintos pasadizos repletos de goblins y azunitas, como de costumbre. Tendrás que seguir el indicador e ir haciéndote con las distintas cargas de pólvora negra.

- Una vez consigas las cuatro, avanza por las galerías y ve activando las distintas plataformas móviles que te transportarán de lado a lado de los precipicios. Ojo, porque al llegar al final del camino tendrás que lidiar con otro Teniente azunita; aplícale la misma medicina de siempre. Una vez lo hayas matado, activa el carrito con la pólvora y huye rápidamente recorriendo tus pasos de nuevo hacia atrás.

- Guarda partida y retrocede todo el camino que has hecho, volviendo a montarte en las plataformas móviles. Cuidado porque, mientras te desplazas, te lanzarán cañonazos de fuego desde el otro lado; esquívalos mientras esperas a llegar, y deshazte de todos los enemigos del otro lado.

- Tras el primer transporte tendrás que lidiar con un cíclope y varios azunitas; ten mucho cuidado y usa el ímpetu para resistir y mantenerte vivo. Prosigue hacia el segundo transporte y vuelve a esquivar los cañonazos. Avanza siguiendo la flecha atravesando el Pozo Profundo y hasta llegar a la Corte Derrocada para hablar con la Reina Roslyn y Lord Devonsey sobre tu siguiente misión.

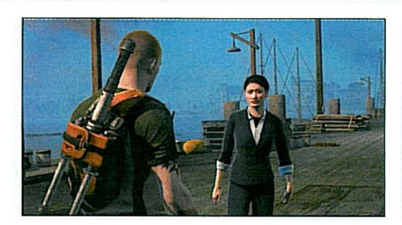
FLUJO Y REFLUJO:

- Sigue el indicador, el cual te guiará de nuevo a través del Pozo Profundo, hasta que Phineas te baje una plataforma móvil para que puedas subir. Lo sorprendente es que no te encontrarás a ningún enemigo por el camino. -Ojo: tras subir, todas las misiones secundarias de la zona que no hayas completado se darán por fallidas, asegúrate de terminarlas antes.

- Sigue a Phineas a la derecha para que detenga el geoflujo. Mientras lo consigue, tendrás que protegerle y hacer frente a sucesivos centinelas que aparecerán; manténlos a raya con tus mejores habilidades. Tendrás que aguantar un minuto aproximadamente. Una vez desactivado, deberás retroceder supuestamente hasta la Corte Derrocada, pero según bajes, te encontrarás con Roderick, quien te dará una desagradable noticia, pero que a la vez será tu nueva misión; una cosa por la otra.

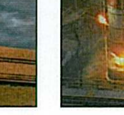
LA TRAMPA DE LORD DEVONSEY:

- Avanza siguiendo el indicador para bajar a través del Pozo Profundo. Saldrán a tu paso poco más que soldados de Jeyne Kassinder, bastante fáciles de matar. Una vez llegues al objetivo, hablarás con Lord Devonsey, quien te solicitará que bajes al campo de batalla. Tras hacerlo, enseguida te verás envuelto en una conversación por









32 - FÁCIL

Como el propio nombre de la misión indica, se trata sin duda de la misión más sencilla y simple del juego. Verás una simpática escena de amistad entre Cole y Zeke y también cómo absorbes la energía del penúltimo núcleo explosivo. Con este, obtendrás un poder muy útil llamado Cadena de rayos. Úsalo presionando L1+R2 y terminarás la misión con 500 PE más.

33 - EL ROSTRO DEL CAMBIO

Esta misión tiene lugar en el puerto, y deberás evitar que dos barcos logren zarpar. Súbete al primero de los barcos y deshazte de todo soldado de hielo que veas alrededor (usa el minimapa). Cuando lo hayas hecho, dirígete al punto marcado y pulsa R1 para romper el motor del ancla.

Ahora dirígete al segundo barco marcado como objetivo y realiza la misma tarea. Elimina a todos los soldados de hielo y también al Titán que encontrarás allí (para matarle sigue el proceso descrito en la misión 31). Ve al punto marcado y rompe este segundo ancla con R1.

Tras una importante escena de vídeo se te instará a investigar un pabellón con supuestos infectados de una plaga. Entra allí y chequea a los civiles que encuentres heridos presionando L3. Dirígete ahora hacia la que llaman "mujer especial" y cúrala mediante R1+triángulo. Tras el vídeo ganarás 500 PE.

BERTRAND



Verás que Bertrand se ha convertido en una especie de Monstruosidad idéntica a la que ya te enfrentaste. Lucharás contra él en tres etapas distintas que unen uno de los combates más espectaculares del juego. Vencer a este jefe de la milicia puede ser complicado. Aquí tienes unos útiles consejos:

Cómo vencer a Bertrand:
- **Céntrate solo en los puntos brillantes. No malgastes energía si no ha descubierto ninguno de sus puntos débiles.**
- **Cuando estés en el suelo, utiliza las posiciones elevadas para evitar la molestia de sus monstruos secuaces.**
- **Mantente a cierta distancia de él para que sus ventiscas al gritar no te arrastren hacia atrás.**
- **Aprovecha los momentos en los que abre la tripa para lanzarle tantas granadas como tu energía te lo permita.**

34 - DEMONIOS

Llegó el momento. La misión se inicia con una importante escena de diálogo con Bertrand. Posteriormente, prepárate para luchar con él (en su forma monstruosa).

JEFE - BERTRAND

Lo primero que tendrás que hacer es subirte al coche de Zeke y atraer a Bertrand. Cuando abra la boca, dispárale en la esfera rosa brillante para evitar que te dispare y que se acerque demasiado. Cuando bajes de la camioneta tendrás que combatir desde el suelo. Allí lo mejor es que te quedes subido a una de las vallas de alambre, para evitar que te ataquen los monstruos secuaces, y te mantengas a la distancia suficiente del monstruo para que sus ataques de aire no te afecten. Desde esa posición no dejes de disparar descargas en los dos puntos rosas brillantes de las patas hasta debilitarle lo suficiente.

Tras una pequeña escena de vídeo te encontrarás agarrado a uno de los patines de aterrizaje de un helicóptero. Bertrand seguirá detrás tuya lanzándote bolas y ataques de ácido. Puedes evitar que te toque lanzando barridos de descarga cuando te lance sus ataques (L1 + X).

Por el camino Zeke y los rebeldes le lanzarán misiles. Cuando se quejen por haber fallado, dispara tus descargas al misil humeante enganchado en el cuerpo de Bertrand para hacer que le exploten.

Por último, volverás a luchar desde el suelo como hace unos instantes. Procura utilizar el mismo método quedándote arriba de vallas o superficies elevadas para evitar que los monstruos te molesten mientras atacas. Céntrate en los puntos rosas brillantes que le aparecerán en las patas (a la altura de las rodillas) y, sobre todo, en la tripa cuando abra su caparazón. Obtendrás el trofeo 'Un asunto muy feo' y 500 PE.

USO DE LAS FOTOS

Algunas misiones, como 'Recuento de bajas', requerirán de ti una buena orientación. Se te perdirá encontrar distintos objetivos guiándote solamente de fotografías que te muestran el marco donde se ubica el objeto en cuestión. Usa estos útiles consejos para encontralos más fácilmente:

Haciendo de detective:
- Por lo general, los objetivos no andan muy lejos de donde adquieres la foto. Observa tu entorno y quédate con los detalles más representativos.
- No excedas los límites marcados en el minimapa. El objetivo se encuentra dentro.
- Una vez tengas el detalle de referencia de la foto, usa la cámara del juego para situar esa referencia desde la misma posición y ángulo.

35 - RECUENTO DE BAJAS

Por fin solo te falta un núcleo explosivo para poder usar el ICR. Esta misión tiene como objetivo precisamente eso mismo; y no será fácil. A lo largo de tu camino te toparás con multitud de soldados de hielo. La suerte es que puedes absorber la electricidad de la tormenta en cualquier momento pulsando L2 para recargar tu energía.

Dirígete hacia el punto marcado en el minimapa y, tras la secuencia, ponte a seguir al rápido soldado que posee el núcleo. Este te llevará, sin poder evitarlo, hasta lo más alto de una torre de hielo.

Ahora tendrás que guiarte por las fotos para encontrar tres válvulas que dejen suelto el núcleo ex-





caer al puzle del suelo, dirígete a la derecha. Trepa por la pared y cruza la viga para hacerte con el objeto. 31. En el laboratorio de John Dee's, arriba, en el techo. Está en uno de los vértices superiores que forman los arcos de esta sala.

CAPÍTULO 7

32. Cuando escapes por fin de las arañas, volverás a entrar por el castillo. Echarás abajo una parte del techo creando una rampa para Sully. Utilízala para saltar al otro extremo, el contrario al que ha seguido Sully para subir. Sigue hasta que una viga te bloquee el paso. No la saltes. El objeto está cerca de la viga, en el lado en el que te encuentras. Rastrea el suelo.

CAPÍTULO 8

33. Al principio del nivel, tras superar el primer desnivel tendrás que cruzar unos arcos. Cuélgate de su lado derecho y ve avanzando por los salientes hasta que des con el objeto. 34. Tras luchar con los primeros enemigos desbloquearás un puente levadizo. Crúzalo. Antes de llegar a la siguiente puerta, rastrea la fachada que queda a la izquierda de esta segunda puerta. Cuando veas el brillo del objeto, dispáralo para hacerlo caer. 35. Cuando llegues a la siguiente puerta, gira a tu derecha nada más entrar. Está al lado de la estatua. 36. Al bajar por el pozo avanza de frente, sube el muro y gira a la izquierda. Continúa por este lado izquierdo hasta el fondo y darás con el objeto. 37. Cuando Sully dispare al candado para abrir tu puerta, sal y rastrea la fachada de la que provienes. Está en un saliente en la esquina derecha de la misma. 38. En el primer piso circular de la torre, tras subir el primer tramo de escaleras espirales. Busca junto a las ventanas, en una hay un objeto. 39. En el último tiroteo del capítulo, Sully disparará con un RPG a dos francotiradores apostados en lo alto de un edificio. Ve hacia el agujero formado por el misil, entra. El objeto queda en la esquina de la derecha.

CAPÍTULO 9

40. En la sala del gran globo terráqueo, registra el perímetro. Ve pegado a la pared y darás con el objeto. 41. Tras accionar la primera manivela, cuando cruces a nado para reunirte con tus compañeros, apunta a la pared de la derecha. Dispara al objeto brillante para hacerlo caer. 42. Tras resolver el puzle del globo terráqueo, desbloquearás una escalera de caracol. Sube por ella. Al llegar arriba ve pegado a la pared izquierda y darás con otro objeto.

CAPÍTULO 10

43. Al principio del capítulo, tras bajar por el callejón, llegarás a una zona un poco más abierta, con unos puestos de fruta a tu izquierda. Entre los puestos y la escalera hay un recobeco. Ahí hay otro objeto. 44. Tras bajar unas largas escaleras, antes de llegar a una zona con varios puestos de venta, registra la fuente que hay junto a la escalera, a la derecha según bajas de ella. 45. Justo después de que el tendero le abra la puerta a Elena. Está junto a un cactus. 46. Cuando entres en el edifico de suelos rojos subirás unas escaleras. Antes de avanzar por la derecha, ve al área que queda sobre la escalera, donde hay un sillón. 47. Este lo podrás encontrar justo después de la pelea en el mercado. Sal por la puerta y avanza por la pared de la derecha. 48. Sigue a Sully. Cuando bajes las escaleras, antes de girar a la izquierda, ve a la derecha hasta situarte enfrente de la tienda de jarrones. 49. Trepa por el muro que queda a la izquierda de la tienda de jarrones.

CAPÍTULO 11

50. Cuando bajes el pozo, al llegar al borde inferior de las rejas por donde has bajado, espera, aún no te dejes caer al suelo. Rodea el borde inferior manteniéndote colgado para dar con otro objeto. 51. Tras resolver el puzle de las tres columnas, entrarás en el "templo". Nada más entrar, recoge el objeto que está a la izquierda, en la esquina. 52. En la zona del puzle de las ruedas con forma de cruz y cuatro círculos. Está en la pared opuesta al panel de las ruedas. 53. En la zona del puzle de las partes del guerrero, nada más bajar las escaleras ve a la esquina izquierda. 54. En esta misma zona, tras recoger el cetro, gira 90º a tu derecha y deslumbra con él a los murciélagos del techo para que dejen caer otro objeto. 55. Tras salir del pozo, cuando te deshagas de las armas y salgas a la calle, avanza a tu derecha hasta el fondo del callejón sin salida. 56. Vuelve tras tus pasos. En la pared que queda a la derecha de la fuente, junto a un mueble azul turquesa hay otro objeto. 57. Y, en el lado opuesto de la fuente, junto al gentío que se aglutina frente al puesto de venta, hay otro. 58. Cuando hayas perdido de vista a Talbot, antes de seguirle de frente, gira a la derecha y sube ese grupo de escalones. En esa pequeña zona encontrarás otro objeto, junto a los cojines.

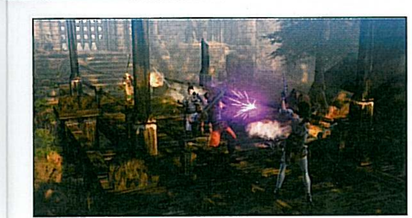
CAPÍTULO 12

59. Nada más empezar el capítulo, cuando acabes con todos los enemigos, sube las escaleras. Avanza por la derecha. Salta al otro grupo de cajas y ve hasta el muro por el que ya no puedes avanzar. Está en la esquina. 60. Tras salir de esa primera sala del capítulo llegarás a un pasillo. Avanza por él y atento a la derecha a una sala en sombras llena de cajas marrones. 61. En esa zona desastrosa en la que deberás ir saltando de saliente en saliente. El objeto te lo encuentras en mitad del camino. Está ligeramente escorado a la derecha. Atento. 62. Tras el tiroteo entre los barcos, subirás a lo más alto de uno de ellos para alcanzar las vigas de la mastodóntica nave. Tendrás que tirar una caja al agua para mover una viga y que te sirva de pasarela. Luego subirás por unos salientes oxidados hasta llegar a un grupo de vigas. Observa sobre la superficie de las mismas y darás con el objeto brillante. Ve saltando sobre ellas para llegar a la que sostiene el objeto. 63. Llegará un punto en donde tendrás que saltas sobre unas tuberías amarillas y de éstas saltar a una cuerda que te servirá para balancearte y llegar hasta el otro lado. Antes de balancerte, trepa por ella para acceder al piso superior y hacerte con el objeto. Atento a la cuerda, no vayas a pasártela. 64. Tras la larga escalada, antes de llegar a lo más alto, rodea hasta el otro extremo esa última estructura de la que te mantienes colgado. Es un grupo de vigas que sobresale en forma de triángulo y arriba tiene una barandilla maltrecha. El objeto está justo en el lado opuesto del que vienes. 65. Antes de saltar sobre el









primera vez con Jeyne Kassynder y Rajani (a quien derrotaste o salvaste la vida). En función de ello, el diálogo tomará una dirección u otra hasta que elijas si creer, o no, las palabras de Jeyne. Elijas lo que elijas, tendrás que enfrentarte a la Bestia de Guerra.

JEFE - Bestia de Guerra:

- Se trata de una especie de toro enorme bastante resistente. Efectuará constantemente embestidas de lado a lado del terreno, las cuales son fáciles de evitar. Sin embargo, para golpearle deberás acercarte lo suficiente como para que te afecte el radio de ataque del pisotón; intenta esquivar justo en el momento que se acerque a ti la onda expansiva. Sigue atacándole, esquivando estas dos amenazas básicas, así como a los soldados de Jayne que se interpongan en tu camino de vez en cuando.

- Al terminar, y tras una breve secuencia que te explicará el resultado de la batalla, tendrás que hablar con la Reina Roslyn y Lord Devonsey para aclarar los sucedido y tu conversación con Jeyne.

CULMINACIÓN

Desde que te enfrentes a la Bestia de Guerra estarás encarando la recta final del juego. Has de saber que te esperan múltiples jefes finales, por lo que si aún consideras que no estás al nivel suficiente y te matan demasiado rápido, puedes esperar explorando los entornos colindantes para matar enemigos menores y subir experiencia. Todos lo hemos hecho.

Sube antes de nivel.
- **Cuando te encuentres en La Aguja para derrotar a Jayne Kassynder, estarás en el sitio ideal para quedarte a luchar indefinidamente y subir de nivel hasta que lo consideres oportuno.**
- **Los sucesivos cíclopes que te aparecerán son el método más efectivo para ello, puesto que son lentos y fáciles de matar, aunque resistentes y te darán bastante experiencia cada vez que acabes con uno de ellos.**

- Tras finalizar, tu siguiente objetivo te llevará nada más y nada menos que hasta la Gran Casa de Guardia. Pero tú tranquilo, nada más retroceder unos pasos, enseguida te asaltará Roderick para decirte que te acompaña hasta la Senda Etérea, debes decirle que sí. Te dejará en el Desfiladero de Agujahelada; pero muy cerca del portal a la Senda Etérea de la Cueva Resplandeciente. Atraviésalo y dirígete al portal que te enviará directamente a tu objetivo para hablar allí con Odo. Te has ahorrado un buen trecho.

• EN TERRENO SAGRADO:

- Ahora tendrás que dirigirte a la Casa Magistral para hablar con los maeses y decirles que preparen su ejército de autómatas, pues la guerra contra Jayne Kassynder en La Aguja es inmediata. Tras la fantástica secuencia introductoria habitual, no olvides guardar tu partida.

- Avanza y, a los pocos metros, tendrás una conversación con las hermanas Saraya y Rajani. Si la salvaste en su momento, te proporcionarán ayuda y te dejarán pasar. Sin embargo, primero tendrás que derrotar a dos arcanas.

- Sigue el indicador que te llevará a la parte izquierda del Jardín de la Aguja; derrota allí a la sirvienta arcana y continúa siguiendo el indicador hasta llegar a la Torrecila Oeste -ten cuidado, tendrás que lidiar con un cíclope por el camino-. Cuando llegues a la sala con un interruptor en el suelo, acuérdate de grabar la partida y presiónalo para subir y enfrentarte a la Arcana de la Guerra.

JEFE - Arcana de la Guerra:

- Tranquilo, no será demasiado difícil. Va constantemente andando, esquiva sus ataques ígneos con el bastón, ya que esto será lo más dañino que pueda hacerte. ¡Aprovecha tus cuatro bolas de ímpetu para curarte y realizar todas las habilidades potenciadas que tengas gracias a ellas! Sigue moviéndote y atacando. También lanzará ataques a distancia, pero son fáciles de evadir. Si has llegado hasta aquí, este jefe no debería costarte mucho.

COOPERACIÓN

Durante los jefes finales como las Arcanas de la Guerra y de la Venganza, la cooperación entre al menos los dos compañeros necesarios se antojará como fundamental. En la mayoría de ocasiones, uno tendrá que ocuparse de la cantidad ingente de secuaces, mientras que el otro compañero (mejor el de mayor DPS físico) tendrá que debilitar y mantener ocupado al monstruo en cuestión.

Tácticas a seguir
- La mecánica más efectiva aquí es que uno de los miembros se mantenga en la distancia limpiando de enemigos la zona, mientras el otro se concentra en el objetivo principal.
- La idea es estar muy atento el uno del otro para resucitaros cuando alguno de los dos caiga herido.

- Vuelve a bajar en la plataforma y retrocede todo el camino hasta donde hablaste con Rajani y Saraya. Ahora toma el camino de la derecha (Este) para realizar un recorrido similar al que acabas de cumplir. Sin embargo, esta vez tendrás que hacer frente a dos sirvientas arcanas y un Teniente azunita antes de subir por la Torrecilla Este.

JEFE - Arcana de la Venganza:

- Esta será bastante más difícil que su compañera homónima. Lanzará tres poderosas bolas de fuego simultáneas que serán bastante complicadas de esquivar; además invocará tres criaturas ígneas (similares a las de Anjali), que te mantendrán ocupado gran parte del tiempo. La mecánica es intentar que tu compañero se centre en ella con el cuerpo a cuerpo, mientras tú esquivas y te deshaces de los perros de fuego.

- Cuando los hayas matado, intenta acercarte a la Arcana y debilítala con todos los tipos de ataques que puedas realizar. Cuando le quede poca vida, la Arcana de la Vengana intensificará sus golpes y realizará





plosivo para que lo puedas coger. Quédate con los objetos más identificables de las fotos para encontrar el lugar.

La primera y segunda válvula se encuentran en la parte inferior de la torre y tienen referencias claras (fíjate en la gran bola de metal). Para la tercera válvula tendrás que subir hasta el descansillo que hay en la torre. Una vez hayas girado todas las válvulas, deshazte de la cantidad ingente de soldados de hielo que aparecerán (entre ellos habrá un Titán, luego te recomiendo que le ataques desde arriba y luego bajes).

Cuando acabes con todos recoge el último núcleo explosivo con tus 500 PE más.

36 - LA ÚLTIMA PIEZA

Esta es la última misión transitoria para ver cómo absorbes el último núcleo junto a Zeke. Tras la secuencia, adquirirás el poder de Tormenta Iónica; es muy poderoso. Úsalo en cualquier parte con la flecha de abajo del mando y estarás preparado para la decisión final.

LA BESTIA

Como te podrías imaginar, la Bestia será protagonista en los dos finales del juego; aunque tan solo tendrás que enfrentarte a ella si optas por el final bueno. Se trata de una batalla relativamente fácil, pero si tienes problemas, a continuación te ofrecemos unos consejos básicos

La lucha decisiva:

- La batalla se desarrolla en diferentes tramos, intercambiándose entre el suelo y el aire. Hasta que tengas que cargar el ICR, tan solo dedícate a lanzar tus mejores poderes (granadas y cohetes) y apunta a la cabeza del monstruo.
- Permanece atento para esquivar sus ataques, y muévete rápido a la catedral sin distraerte para lanzar el ICR y contemplar el final.

37 - DECISIÓN FINAL

Cuando actives esta misión verás una escena importante, ya que decidirá cuál de los dos finales diferentes vas a afrontar. Es recomendable grabar la partida antes de iniciar la misión, ya que te permitirá disfrutar de los dos finales alternativos y obtener los dos logros correspondientes.

Para poder elegir un final debes tener un mínimo de karma necesario, ya sea del bien o del mal. No tendría sentido haber sido malo toda la aventura y elegir el final bueno. De todas formas, cuando desees ver el otro final simplemente tendrás que abandonar la misión y realizar todos los actos buenos o malos necesarios para obtener el karma necesario y alineado con ese final. (recuerda que existen multitud de misiones secundarias del bien y del mal)

FINAL DE BUEN KARMA (L2):

Sorprendetemente tendrás que colaborar con Nix. Tras la secuencia, súbete al barco de Laroche marcado en el minimapa



para avanzar hasta Gas Works. Cuando veas a la Bestia, esta te perseguirá mientras avanzas de barco en barco usando la Cadena de rayos (L1 + R2) hasta que llegues a tierra. Ahora tendrás que proteger a Nix. Mientras ella carga el ICR ataca a la Bestia con todo lo que tienes para desviar su atención.

JEFE FINAL - LA BESTIA

La primera parte se desarrollará en el aire. Simplemente atácale con tus mejores habilidades. Cuando te coja presiona R1 para dispararle hasta que te suelte. Al debilitarle lo suficiente tendrás que luchar con tu anterior compañera: Kuo.

Repite el proceso anterior usando tus mejores poderes (te aconsejamos las granadas) hasta que la tengas lo suficientemente herida.

Cuando Kuo se vaya seguirás luchando contra la Bestia (esta vez será cada vez mas agresiva). No pares de moverte para esquivar sus ataques (presiona círculo) y utiliza tantas granadas y misiles como tu energía te lo permita.

Al igual que antes, intervendrá de nuevo Kuo. Aplícale la misma medicina hasta que llegue la secuencia en la que Nix se pone a luchar contigo. Ahora tu objetivo será cargar el ICR para acabar con la Bestia. Mientras tanto Kuo no dejará de seguirte para evitarlo. Dirígete a la parte superior de la catedral marcada en el mapa y vuelve a utilizar tus mejores poderes contra la Bestia hasta que una escena te indique presionar los cuatro botones superiores (R1+R2+L1+L2). Contempla la escena final y obtén el trofeo 'Lucha por el bien.'

FINAL DE MAL KARMA (R2)

Tras pulsar R2 la escena te llevará a destruir y sembrar el caos en la ciudad junto a la Bestia. Acompáñala presionando X para mantenerte en el aire junto a ella. Dispara y destruye todo lo que veas con tus poderes.

Al cabo de un tiempo aparecerá Nix. Busca la estrella roja en el minimapa para dar con ella y atácala con todos tus poderes (permanecerá siempre en edificios altos).

Tras debilitarla un poco vuelve con la Bestia y sigue avanzando y destruyendo todo a tu paso. Cuando vuelva a molestarte Nix con el ICR, acércate a ella y golpéala cuerpo a cuerpo con el amplificador (la debilitarás antes, ya que, cuando la derribes, puedes aprovechar para seguir atacándola).

Repite el proceso volviendo hacia la Bestia y entablando el combate final con Nix encima de la catedral. Tras la escena, deshazte sin piedad de Zeke (tres disparos con R1) y contemplarás el final malvado además de obtener el trofeo 'Forja tu propio camino'.

38 - CONSECUENCIAS

Hayas decidido lo que hayas decidido, tras ver la escena final y los créditos, podrás seguir disfrutando del juego como todo buen 'sandbox' siempre permite. Aprovecha para realizar todas las misiones secundarias (marcadas de color amarillo en el mapa) y aquellas que te otorgan buen karma (color azul) o mal karma (color rojo). ¡Te animamos a completar el 100% del juego!



cable para deslizarte hacia abajo, ve hacia el fondo, la pequeña área que queda a la derecha del cable.

CAPÍTULO 13

66. Cuando hayas bajado, ve hacia la plataforma flotante del extremo izquierdo. Ve hasta el fondo. El objeto está dentro de una gran caja amarilla. 67. Vuelve tras tus pasos. En la plataforma flotante central, la más grande, a la derecha del trozo de muro gris, hay otro objeto. 68. Da la vuelta a esta plataforma central. Antes de ir a la pasarela, busca por esta parte trasera. El objeto está en una esquina en sombra.

CAPÍTULO 14

69. Nada más subir al crucero, avanza en línea recta hasta que puedas girar a la izquierda. En ese recobeco hay otro objeto. 70. Cuando llegues a la parte trasera del barco ve hasta la esquina de estribor. 71. Tras acabar con el "terminator" de la zona en la que las cajas se mueven, trepa por esa gran caja, la más cercana a la puerta roja. Recórrela hasta el extremo. En ese recobeco hay otro objeto. 72. En la siguiente área, antes de entrar por la puerta que da acceso al gran salón, dirígete a la esquina izquierda y recoge el objeto. 73. Después del tiroteo en el salón, varios enemigos habrán reventado una puerta y podrás salir por ahí. Cuando salgas, avanza por el callejón sin salida que queda a tu derecha y recoge el objeto. 74. Continúa por el lado opuesto, ignora al enemigo que te da la espalda y continúa hasta el fondo para hacerte con otro objeto. 75. Cuando entres en el camarote, tras eliminar al enemigo que te daba la espalda, dirígite a la sala más grande, pasado el retrete. Acaba con tu enemigo y hazte con el objeto que hay tras la barra. 76. Justo antes de entrar a la bodega del barco bajarás unas escaleras. En el rincón bajo la escalera hay otro objeto. 77. Justo antes de saltar a la bodega para salvar a Sully, recoge el objeto que queda a tu izquierda, sobre la plataforma.

CAPÍTULO 15

78. Cuando entres al camarote, ya con el barco orientado en vertical. Salta al baño y recoge el objeto.

CAPÍTULO 16

79. Tras entrar con Elena en el hangar, trepa por las cajas hasta la parte más alta y hazte con el objeto. 80. Tras utilizar las claraboyas para infiltrarte en el primer edificio con enemigos, ve hasta la pila de cajas situada en una de las esquinas y sube arriba para hacerte con el objeto. 81. Nada más entrar por la ventana en el tercer edificio, gira a la izquierda y ve hasta el fondo para hacerte con otro objeto.

CAPÍTULO 18

82. Cuando encuentres el pozo, dispara al jarrón y recoge el objeto.

CAPÍTULO 19

83. Antes de entrar en la ciudad fantasma, avanza pegado a la pared que queda al lado izquierdo de la puerta principal. 84. Cuando entres en la ciudad y el techo se derrumbe, recoge el objeto que está en la pared de enfrente. 85. Tras trepar verticalmente por ese



paso angosto, avanza de frente. Cuando salgas a un espacio más abierto, gírate para descubrir un objeto en la pared a la que dabas la espalda. 86. Estás atrapado en un patio interior con un pilar recubierto de material rojizo al que tienes que disparar para derrumbar la estructura y que te sirva de rampa de acceso. Antes de hacerlo, dirígete a una de las esquinas de este patio para hacerte con un objeto. 87. Cuando consigas salir del patio, sube por las escaleras. Cuando llegues arriba, dirígete a la esquina izquierda delantera de este pequeño área en sombra para hacerte con otro objeto. 88. En el área donde sufres un largo tiroteo, donde un enemigo lleva un lanzagranadas. Avanza hasta el otro extremo, hasta casi llegar a la siguiente área. Gira a la izquierda y sube. Déjate caer al recobeco en sombra. 89. Pasa al siguiente área. Salta el muro y déjate caer. Gira a la derecha y ve hasta la pared en sombra. 90. En la siguiente zona en la que sufres un gran tiroteo, con una gran ametralladora central y un enemigo cargado con un RPG cerca de la puerta, avanza por la pared de la derecha (según entras a la zona). Rastrea esa zona y darás con otro objeto.

CAPÍTULO 20

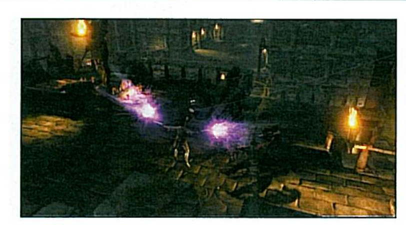
91. Tras la batalla campal que acabas de librar, con dos torres ametralladoras, francotiradores, enemigos a raudales, rocket launchers... Entrarás por una puerta enorme. Justo a tu izquierda, nada más entrar por la puerta, encontrarás otro objeto. 92. Sube las escaleras, gira a la derecha y sube por la escalinata. Antes de accionar el interruptor, déjate caer por tu derecha, sin miedo a morir. Llegarás a una pequeña zona, un poco más baja que la de arriba, pero no a ras de suelo. Allí hay otro objeto. 93. Sube de nuevo hasta arriba y salta a la lámpara de enfrente. Bordéala para hacerte con otro objeto.

CAPÍTULO 21

94. Cuando salgas a Iram, baja las escaleras y en la bifurcación sigue por la izquierda. Comprobarás que has elegido el camino cortado, pero en el borde del corte hay un objeto. 95. Sube de nuevo y continúa por el lado bueno, ve pegado a la izquierda y, en cuanto puedas, métete en el oscuro recobeco que se abre para hacerte con otro objeto. 96. Salta a la plataforma por la que acaban de escapar Marlowe y Talbot, gira a la derecha, sube las escaleras de esa sombría zona y ve hasta la esquina superior izquierda. 97. Tras la alucinación de las arañas, volverás a la plataforma de descenso. Rodea el perímetro que la bordea para hacerte con otro objeto. 98. Cuando por fin acaben tus alucinaciones, en la piscina en la que veías tu reflejo correr a sus anchas, avanza de frente hasta el pasillo que se ha abierto. Avanza por él pegado a la pared izquierda para hacerte con otro objeto.

CAPÍTULO 22

99. Al inicio del capítulo, busca el objeto en la parte baja de la escalera en espiral. 100. Cuando bajes por el ascensor -tras reencontrarte con Sully-, avanza hacia las escaleras del otro extremo. Antes de subirlas avanza por la pared que queda a su derecha. Frente a una puerta está el último objeto.





una magia con la cual saldrán círculos del fuego en el suelo que, obviamente, tendrás que intentar evadir constantemente mientras la golpeas.

- Puede que te cueste un poco, pero se trata sobre todo de mantenerse vivo usando el ímpetu, vigilando que tu compañero también sobreviva para atacarla cuerpo a cuerpo, mientras tú la distraes y te ocupas de sus invocaciones.

- Una vez hayas finalizado con su agonía, desciende por la plataforma móvil y regresa sobre tus pasos en dirección al Prebisterio Azunai, ya que este ahora estará abierto. El camino es sencillo, pues solo tienes que seguir la dirección que te marca el indicador; pero lo que saldrá a tu paso hasta que llegas es de órdago, así que prepárate.

- Tendrás que eliminar a multitud de soldados del ejército de Kassynder, pero no solo eso, sino que saldrán cíclopes de dos en dos por cada grupo de enemigos con el que te topes, y serán unos cuantos. Tira de todas tus mejores habilidades, de lo más poderoso que tengas (ya deberías ser nivel 22-23) y elimina lo que se entrometa en tu camino hasta llegar al Presbiterio Azunai. Graba tu partida y prepárate para Jayne, lo que estabas esperando.

NO CANTES VICTORIA

Durante la fase final del juego ten presente una cosa muy clara, no subestimes a los jefes, ni te pienses en ningún momento que un enemigo está chupado porque la primera barra de salud se la estés quitando fácilmente. Siempre es mejor que te concentres al máximo y lo hagas lo mejor posible, ya que, si te confías, puedes llegar a perder salud innecesaria que luego puedes llegar a echar de menos y veas que no era oro todo lo que relucía.

Máxima concentración

- Los jefes finales exigirán de ti una concentración intensa para esquivar todas las amenzas que tendrás al mismo tiempo.
- No te confíes y presta atención, ¡es la parte más divertida del juego!

JEFE - Jayne Kassynder:

- Como buen ¿jefe final?, Jayne tendrá tres diferentes fases para vencerla. En primer lugar, te enfrentarás en el Presbiterio, donde tendrás que acabar con dos de sus aliados.

- Primero con un cíclope, el cual no tendrá nada novedoso y especial, salvo que será, como es lógico, más resistente que los demás de su especie. El problema viene por la cantidad de secuaces que te atosigarán constantemente, y sobre todo, por las magias que te lanzará constantemente Jayne Kassynder.

- Ojo sobre todo a los múltiples rayos blanquecinos, pues serán sin duda, en esta etapa, lo que mayor daño te podrá causar.

- No pares de esquivar casi ni por un segundo y aprovecha con paciencia los huecos en que estés libre para atacar. Tendrás que tener mucho ojo también con las áreas azules cuando se creen en el suelo, ya que poco más tarde caerá un rayo muy dañino desde arriba.



- Después del cíclope, tendrás que lidiar con una suerte de bruja, llamada Chakti, muy parecida en su forma de atacar a la Arcana de la Guerra. Prosigue esquivando sin parar, sobre todo sus ataques de bastón, y espera el momento oportuno para atacarla. Durante esta fase, los ataques de Jayne Kassynder serán muy similares a los de la etapa anterior.

- Una vez acabes con Chakti, Jayne huirá y tendrás que seguirla hacia arriba, hasta el Santuario. Allí seguirá sin atacarte, y enviará una vez más a dos arcanas secuaces. Son rápidas y habilidosas, pero no será más difícil que la lucha anterior. Esquiva sus ataques cuerpo a cuerpo, pero sobre todo, permanece atento a las bolas de energía negras que te lanzará Jayne mientras tanto; son lentas pero muy dañinas.

- Poco misterio más, sigue sobreviviendo y luchando a base de bolas de ímpetu para curarte y hacer más daño. Una vez termines con ellas, Jayne huirá hasta su siguiente, que no último, destino: el Consuelo del Santo en la azotea de la Aguja.

- Aquí Jayne será muy ágil y, sobre todo, letal en el cuerpo a cuerpo. Si te logra golpear con su patada aérea te dejará muy gravemente herido, o casi muerto. Tendrás que tener cuidado, a su vez, con las múltiples bolas mágicas que lanzará cuando pegue el salto hacia atrás; aunque son fáciles de esquivar.

- Ten un ojo también cuando se encoja y se convierta en una bola de energía, pues significará que está a punto de teletransportarse, y precisamente lo hará a tu lado haciéndote bastante daño.

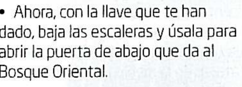
- La clave, como casi siempre, está en mantenerse vivo a base de ímpetu y sobre todo sin parar de esquivar. Pero siempre, repito: siempre, mantente lo más distanciado que puedas de ella mientras atacas; es decir, usa las habilidades que tenga disponible, sea cual sea tu personaje, para no tener que acercarte demasiado. Solo así, y con mucha paciencia para no sufrir daños acabarás con ella. Tras hacerlo, hablarás con Jayne y ¿decidirás su destino?

• RENACIMIENTO:

Habla con Rajani y, tras ello, regresa sobre tus pasos al elevador automático junto con Martens, el cual te dejará abajo del todo en la Mazmorra de la Aguja. Allí podrás grabar la partida, no dudes en hacerlo, y también comprar en la tienda si lo deseas.

- Atraviesa ahora el portal y sigue el indicador para cruzar la Senda Etérea y llegar de nuevo a uno de los escenarios en los que estuvimos al principio del juego: La Casa de Guardia de la Legión. Habla con Armand y síguele hasta dar con Lazar Basili. Busca el camino adecuado que te permitan los escombros para volver sobre tus pasos hasta el portal de la Senda Etérea; Armand y Lazar se quedarán allí.

- Ahora, con la llave que te han dado, baja las escaleras y úsala para abrir la puerta de abajo que da al Bosque Oriental.



SECRETOS

¿Has completado todas las misiones y no sabes qué hacer? Te revelamos los secretos ocultos para que descubras nuevos desafíos y algunas curiosidades.

DISPOSITIVOS DE AUDIO

Una vez que recojas tu primer dispositivo de audio de la paloma mensajera al terminar la misión Objetos perdidos, podrás seguir recolectando estos dispositivos a lo largo y ancho de New Marais durante toda la aventura.

Hay hasta un total de 29 dispositivos de audio que van transportados en palomas mensajeras. Fíjate en el minimapa, ya que aparecerán a menudo indicados con el símbolo de un pájaro azul. Asimismo, utiliza el minimapa a modo de radar siempre que quieras para detectar la ubicación de las palomas presionando L3.

Cada uno de estos dispositivos de audio te dará 50 PE. Si consigues el 50% de los dispositivos obtendrás el trofeo 'Tras las cortinas' y cuando los hayas obtenido todos te obsequiarán con el trofeo 'bien InFormado' (plata).

Una paloma difícil de encontrar está en la barricada del pantano, donde empezó todo el juego, (al norte de la primera isla).

IMPORTAR TROFEOS



Si jugaste al primer InFamous, los chicos de Sucker Puch te tienen recompensas preparadas. En la pantalla de título, los jugadores pueden elegir importar la información de los trofeos conseguidos en el primer juego, lo que garantiza el acceso a determinadas ventajas:

Ser fiel a Cole tiene premios:

- Si terminaste el juego en cualquier nivel de dificultad, tendrás 1.000 PE al inicio del juego.
- Si tienes trofeos de Héroe o Infame en InFamous, podrás comenzar en nivel 1 con bueno o mal karma.
- Si encontraste un 25% de los fragmentos, tendrás un núcleo de energía sin coste alguno.
- Si encontraste un 50% de los fragmentos, tendrás dos núcleos de energía sin coste alguno.
- Algunos trofeos específicos cambiarán las misiones secundarias, los registros de audio y algunos diálogos.

EL FIN ES SOLO EL PRINCIPIO

Cuando termines la campaña principal del juego, ya sea como bueno o como malo, te darás cuenta de que, si mantienes tu partida guardada de *InFamous 2*, tendrás la posibilidad de acceder a poderes que estaban bloqueados en tu primer paso por la aventura.

Además, también te llevarás 15.000 puntos de experiencia para que los puedas gastar en estos nuevos movimientos y habilidades desbloqueados.

UN GUIÑO A LOS VIDEOJUEGOS

En la ciudad de New Marais hay unas salas de cine, llamadas Hush Theater, en las que podrás encontrar curiosas referencias a videojuegos famosos en el cartel de los estrenos. Así, verás por ejemplo títulos como Assassin's Need (Assassin's Creed), Hey, Low Reach (Halo Reach), Epic Hickey (Epic Mickey), Latch it and Skank (Ratchet and Clank), Little Big Unit (Little Big Planet) o SLY (en parodia a su propia saga Sly Cooper), entre otros.

MULTIJUGADOR:

Quizá esta era la mayor falla en las anteriores entregas de la saga, pero los chicos de Naughty Dog han pulido su gema hasta el extremo con un entretenido modo.

Te mostramos todos los mapas en los que podrás disfrutar de una experiencia jugable muy cercana a la vista en la campaña individual. Desde luego, este multijugador, no es un "pegote" en el título.

DE UNCHARTED 3

AIRSTRIP: Está ambientado en el aeropuerto. Consta de dos partes: un dinámico tiroteo de camión a camión y una zona aeroportuaria de estilo arena.

CHATEAU: Estilo arena en el Chateau de *Uncharted 3*.

DRY DOCKS: El escenario se mueve mucho por las olas. Se suceden las inundaciones del entorno en mitad de la partida.

YEMEN: Consta de zonas muy cerradas y tirolinas. Cuenta con dos torres ideales para los francotiradores.

DESERT VILLAGE: Su elemento más destacado son las inoportunas tormentas de arena que se levantan de repente disminuyendo considerablemente la visibilidad de los jugadores.

LONDON UNDERGROUND: Consta de dos partes. Primero los jugadores se enfrentarán a bordo de dos trenes. Cuando estos lleguen a la estación se abrirá un escenario estilo arena.

SYRIA: Arena multinivel.

CITY OF BRASS: Es un mapa muy pequeño, con una plataforma móvil en el centro, que se activa de vez en cuando durante la partida.

DE UNCHARTED 2

Conservan lo primordial de los modelos originales, pero con ligeros cambios que les dan otro aspecto.

FACILITY: Lo notaréis un poco cambiado. Ahora es un paisaje invernal, con hielo y nieve.

MOLTEN RUINS: Ahora es una zona volcánica.

HIGHRISE: Ahora está ambientado en la noche y cuenta con tirolinas.

MUSEUM: Ahora en un ambiente soleado.

MODO COOPERATIVO

Si preferís cooperar en vez de competir, podéis hacerlo en el modo cooperativo, el cual incluye cinco mapas:

- **AIRPORT:** Uncharted 3
- **BORNEO:** Uncharted 2
- **LONDON:** Uncharted 3
- **MONASTERY:** Uncharted 1
- **SYRIA:** Uncharted 3



- No dejes de correr ni por un solo instante; obvia a todos los enemigos que salgan a tu paso y no pares de avanzar. Los huecos de fuego que verás abrirse en el suelo son las arcanas resucitadas por Jayne Kassynder, luego simplemente huye como puedas hasta que des con el Joven Radiante.

- Habla con él -la conversación no es decisiva, no te preocupes- y avanza después hacia el indicador como puedas, sin parar de esquivar y huir de las arcanas, hasta que consigas llegar a la ubicación definitiva de Jayne Kassynder. Habla con ella y prepárate para el gran monstruo final.

JEFE FINAL - Creador Corrupto:

Las palabras clave para este último jefe son paciencia, persistencia y constancia. Tiene dos etapas distintas, con dos formas diferentes de las que afrontarse.

- La primera de ellas consiste en centrar tus ataques solamente en su mano derecha. Poco tiempo la tendrá quieta, pero tienes que atacar en la medida que puedas aprovechando tus ocasiones. Cuando la oculte y la lleve hacia atrás deberás moverte a la posción central del terreno y prepararte para esquivar las bolas de magia azules que te lanzará: cada una quita unos 140 puntos de vida, por lo que más te vale moverte cuando las tengas cerca.

- Una vez haya lanzado esas bolas, pegará un manotazo en línea recta y, en plan rastrillo, arañará el suelo acercándose la mano hacia él; justo ahí, esquiva el arrastre para aprovechar el momento en que la mano retoma su posición normal y aséstale todos los golpes que puedas. Por último, tendrás un muy buen momento para golpearle la mano si aprovechas los instantes en los que se pone a invocar a arcanas; ahí tendrás un buen lapso de tiempo para hacerle daño.

- Una vez le hayas quitado aproximadamente la mitad de la vida, verás una secuencia en la que pierde la mano y se queda en una posición distinta. Ahora tendrás que armarte de paciencia y realizar unas ocho o nueve veces el mismo proceso.

- Este consiste en esperar a que invoque a sus secuaces -los habrá de todo tipo y tamaño-. En ese momento ármate de sangre fría y dedícate a esquivar sin parar hasta que veas que el Creador Corrupto se pone a absorber a todos los monstruos. Entonces atento porque lanzará una especie de líquido negro que deberás esquivar justo cuando pase.

- En ese preciso instante verás que se queda como mareado y deja la cabeza muerta sobre el suelo. Ya sabes qué hacer: acércate lo más rápido que puedas para asestarle tantos golpes comos te sean posibles y minarle la vida.

- Como hemos dicho, este es un proceso largo que te podrá llevar unas ocho o nueve repeticiones hasta que acabes con él. Un jefe final que traducido en tiempo puede llegar a ser un cuarto de hora; no está nada mal.

- Una vez acabe la dura batalla hablarás con Jayne y el Joven Radiante. Tú decidirás el destino de Jayne Kassynder. ¡Enhorabuena, has terminado la aventura!